

ISSN 0188-7610

TIPS DE:
SPIDER MAN
MEGA MAN X2

STREET FIGHTER ZERO
LAS PRIMERAS IMAGENES

CONOCE A:
THE LION KING
TECMO BOWL
IGNITION FACTOR

ARCADIAS:
X-MEN
THE CHILDREN OF ATOM
KILLER INSTINCT

AÑO 4 No. 4
PRECIO N$12.00 M.N.
0 10722 85658 8 04

Entrevista a: Nick Jones
programador de EarthWorm Jim



¡41 años de publicación sin interrupción!

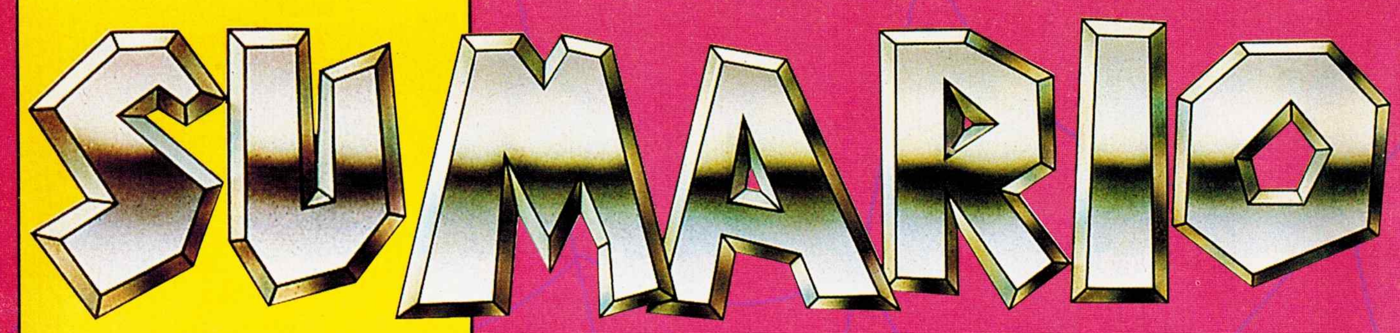
ALMANAQUE MUNDIAL 1995

Porque siempre es útil tenerlo cerca



Una de las más recientes locuras de Club Nintendo son los secretos al revés.
Ha sido muy difícil para nosotros encontrar el punto medio para dar secretos... pero no muchos para no quitarle el sabor al juego. Incluir análisis de juegos nuevos... pero no tanto como para despertar un interés antes de tiempo; no publicar de inmediato los códigos que faciliten el juego... pero hacerlo antes que las demás revistas.
Nos tocó ver en una revista que dieron todos los passwords, secretos, tips, estrategias y códigos de un título ¡2 meses antes de que saliera!. Eso nos hizo pensar en nuestra responsabilidad con nuestros lectores. Por ejemplo el análisis de Mega Man 7 que estuvimos a punto de publicar en marzo, a última hora, y de casualidad, nos enteramos que saldrá en mayo o junio y pues decidimos sustituirlo por otra información. Bueno, el caso es que desde el número pasado estamos incluyendo aquellos secretos, códigos o passwords que le quitan sabor al juego "en espejo" para que no digas "no resistí la tentación".
Si te va a facilitar el juego y quieres enterarte, al menos que te cueste un poquito de trabajo ¿no?.
Por otro lado los aumentos que se han vivido en nuestro país hubiera hecho que el número especial de Passwords saliera a un precio muy alto, y como no quisimos dejarte sin esta importante información, incluiremos a partir de nuestro próximo número de mayo, 16 super páginas de passwords tanto de NES, SNES y GB.
Así que no te lo pierdas.
¡Ah! Felicidades por el día del niño, sin importar qué edad tengas.







CLUB NINTENDO
Año IV No.4 Abril 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION:
Network Publicidad

DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Gálindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayte Flores

(C) COPYRIGHT 1995 CLUB NINTENDO Año 4 #4, Revista mensual, Abril de 1995, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1995 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

SPIDER MAN® MARVEL ENTERTAINMENT GROUP

Dr. MARIO®



Una cosa para que sea mejor la revista es que tenga anuncios de diferentes productos ya que así tendríamos lugar para información o cualquier otra cosa.
Quisiera que explicaran bien porque ya no salen juegos del Nes ¿Qué tratan de hacer las compañías? ¿Que dejemos el Nes y compremos el Snes o cuál es su movida con esta decisión?

Jesús Alejandro Madrid Cordero

México, D.F.

Antes que nada déjanos decirte que, casi en su totalidad, los periódicos y revistas se mantienen vivas por la publicidad. Nosotros estamos muy agradecidos con los anunciantes que creen en Club Nintendo como un vehículo de comunicación importante para dirigirse a los jóvenes. La mayoría de las revistas destinan más del 20% de su espacio para la publicidad y eso les permite tener un precio menor. Kellog's, es uno de nuestros más recientes patrocinadores que se metió un poco más a nuestra onda para tener una mejor comunicación con los lectores y por eso queremos apoyarlos. Respecto al Nes, Nintendo ni sus licenciatarios se pueden quedar en el pasado pues vienen muchos otros sistemas. Nintendo está demostrando su claro liderazgo en los video juegos y la gran mayoría de videojugadores quieren juegos más avanzados. Los equipos más poderosos y modernos obviamente cuestan más pero producir un cartucho para el Nes es sólo un poco más barato que uno para el Snes o el NU 64. Es natural entonces que los videojugadores prefieran lo mejor y eso lo encuentran en el Snes, en el Virtual Boy y en el NU 64.

◆

Hablen todo lo que sepan del juego de Captain Tsubasa V y si este es el 5, también del I, II, III y IV

Akira

Acapulco, Guerrero



Los juegos de Captain Tsubasa comparados con los 17 juegos de soccer que han salido en América no tienen nada que hacer. A nosotros nos hubiera gustado traerlo a México por el éxito que tuvo la caricatura de Super Campeones, pero sabemos que los videojugadores prefieren un buen juego más que un buen nombre. El juego de soccer de Konami es muchísimo mejor, con más opciones, ¿Cuándo habías visto un juego de Soccer de Nes donde los jugadores trajeran sus números reales en la camisa o donde el arbitro agregara tiempo de compensación si te haces el loco sin jugar o fauleando contrarios?

◆

Podrían hacer una sección donde pudiéramos dar sugerencias a los licenciatarios de Nintendo para hacer videojuegos?

Luis D. Bermon Tolosa

Cd. del Carmen, Campeche

Nos han llegado varias sugerencias, pero la verdad no creemos que realmente funcione porque los grandes licenciatarios tienen sus programadores en Japón y los demás contratan a programadores quienes presentan sus ideas ya desarrolladas. Lo que podemos sugerirte es que si tienes alguna idea la hagas llegar directamente al licenciatario (su dirección está en las cajas y manuales)

◆

Los "tips de" ya parecen Cursos Nintensivos ¡¿11 páginas?! Digo, 5 ó 6 está bien ¿no?

Carbajal Cuevas Carlos, alias Trucho

Campeche, Campeche

Para nosotros un Curso Nintensivo es TODO lo que necesitas saber del juego. En los "Tips de", aún en los que han sido largos no damos todo, sino sólo tips que te ayudan pero que todavía te dejan a ti mucho por descubrir. No queremos quitarle el sabor a los juegos, por eso ya no hemos incluido Cursos Nintensivos.

YOSHI quiero saber que con CLUB Nintendo SEIKA varían los problemas ¿ZELDA verdad que con los tips, password, nos ayudan?.
Claro que es verdad, porque KONAMIgos como ustedes se acabaron los problemas YOSHIJALECO conocimientos para terminar casets.
Aunque la alTITUS de CLUB Nintendo es grande, no se les suben los humos y eso es bueno, claro somos HUMANos y cometemos errores.
¿Que CLUB Nintendo es una excelente revista? es cierto que hay TAITO trabajo en hacer, pero lo hacen con gusto.
Muchos piensan que esTAKARA la revista, pero no. Está bien.
La revista ha mejorado mucho y esas SONYmágenes de que trabajan duro y le echan ganas y se ve que tienen una RENOVATION clara y fuerte.
OCEAN que han mejorado muchísimo y todos juntos IREMos sacando password, tips y terminando casets y sinceramente SETAmejorando en todos los aspectos TECHNOSlógicamente andan good.
No son flores ni nada, es ABSOLUTE verdad. SE LO MERECEN
"AXYmismo, han SPOTado las cualidades de la revista. PEPEro SIERRAn las puertas a lo negativo y está bien, y que GUStosamente hacen su trabajo"
(ser el lector N° 1 no es lo importante, sino que te tomen en cuenta).
SU FIEL LECTOR

Jose Alberto Madrid
Cd. Sahagún, Hidalgo

Te mandamos todo, todo, todo nuestro agradecimiento.

◆

¿Por qué SNK no contrata a otro licenciatario para que haga sus traslaciones? Con todo respeto pierde fuerza el juego; a mí me gusta mucho World Heroes II y Samurai Shodown y Takara está desperdiciando esos juegos que merecen una traslación más aceptable.
Su amigo y lector #666

Skyrider.
San Luis de la Paz, Guanajuato

En nuestro número de febrero analizamos el juego japonés Fatal Fury Special (adaptado por Takara en Japón) Cuando llegamos al CES, a Axy casi le da un ataque al ver que en América se lo acababan de dar a Playmates el cual hizo un trabajo mucho mejor. De hecho tuvimos que mandar un fax urgente a nuestra revista para cambiar el comentario final pues sí lo habían mejorado bastante.



◆

Me gustaría preguntarles si Capcom no tiene planes de lanzar el comic de Street Fighter II de Tokuma publication para México.
Su amigo

Gerardo Flores Chavez
Guadalajara, Jalisco

¿Me podrían conseguir los primeros comics de Street Fighter de Tokuma?
De antemano, gracias.

Alan Antonio Yásquez Moreno
Durango, Durango

Pues el Sr. Kikuchi, no sabemos cómo le hizo pero logró los derechos de este comic para México en exclusiva a través de Club Nintendo. Analizamos el otro comic (Malibu Comics) pero coincidimos con ustedes que el de Tokuma es mucho mejor. Ojalá lo disfruten a partir del próximo número.

◆

Quisiera saber qué significado o con qué fin este mono de Zelda Link's to the Past (GB) que se encuentra afuera de Animal Village al darle polvos mágicos cambia y al hablar con él te dice:
(traducción) Tú me conoces, me gustan los nombres cortos, son lo mejor...
Puedo mostrar millones de polígonos, definitivamente lo necesito, tan pronto como sea posible.



Roberto Montes de Oca L.
Guadalajara, Jalisco

Tú también te fijas en esos pequeños detalles. Desde entonces ya nos estaban avisando que llegaría el NU64.

◆

De los relojes de Game Boy que mandamos a los lectores nos fue regresado el de Sebastián Arellano L., así es que repórtate Sebastián para mandarlo a tu dirección correcta.



Eliminen el Reset (nos quedamos picados y eso es más emocionante. Amplíen por lo menos 2 hojas de Dr. Mario y 2 de S.O.S. Ya no pongan información del Nes.
Su lector # -1 +2 entre 40,000

EL CAMALEON

Campeche, Campeche

El Reset ha sido nuestro coco. Por diversas razones a veces no podemos cumplir con lo que ahí ofrecemos (por ejemplo la entrevista a Nick Jones quisimos que él la revisara y amplió y corrigió bastante; por tiempo no salió en el número anterior) De hecho alguna vez la quitamos y los lectores nos pidieron conservarla. Estamos tratando de incluir más páginas de secretos y respecto a Dr. Mario dependemos de buenas preguntas, interesantes para todos los lectores.

◆

¿Dañará más la vista el NU 64 o será el mismo riesgo que con el Nes y el Snes?
¿Por qué los secretos no sirven en cartuchos japoneses y piratas?
P.D. Arriba Santos Laguna

El Puma y El Tanaka

Gómez Palacio, Durango

Ningún sistema de videojuego daña la vista, lo que puede afectarla es la televisión, pero si al ver la tele no lo haces a obscuras y estás a unos 3 metros de distancia no tendrás problemas.
Japón, América y Europa a veces programan diferente sus juegos para no afectar sus mercados con productos que vienen de otros continentes. EWJ tuvo un poco más de secretos en Japón pues salió después; Mortal Kombat II allá salió sin sangre pues les pareció sangriento (???)
Final Fight en América le sustituyeron a las chavas peleadoras por hombres pues en América no estábamos acostumbrados. Star Fox en Europa se llamó Star Wing por cuestión de derechos autorales. Como ves hay muchas razones para cambiar la programación de un mercado a otro.



FINAL FIGHT GUY JAPONES



FINAL FIGHT GUY AMERICANO

◆

La película de Street Fighter se ve buena. Quisiera saber cuándo es el estreno nacional de esta película. Se despide su lector

"ICHIBAN DESU"

Morelia, Mich.

El día 28 de este mes de abril se estrenará. Una cosa importante que debes tener en cuenta es que esta película no sigue al pie de la letra la historia original de los personajes del videojuego y esto no es ni bueno ni malo. Debes considerarlo como una versión libre para cine con una historia diferente. Esto lo comentamos pues hemos recibido cartas de lectores inconformes por la historia que maneja la película, pero de otra forma se hubiera limitado mucho el libreto, la trama hubiera sido más plana y sin tanta emoción. Nosotros ya vimos la película y sí podemos decirte que está interesante.



◆

¿Por qué no decirle a Nintendo que ponga una opción de español en el NU 64 si todavía tienen tiempo para sacar la versión casera?
Cuando ambas versiones estén juntas ¿los juegos de Arcadia saldrán al mismo tiempo en la casera o tendremos que esperarlos?
¿El juego Killer Instinct está programado con 64 megas?

GERARDO FLORES CHAVEZ

Guadalajara, Jalisco

Hemos estado muy insistentes con Nintendo y sus licenciatarios respecto a incluir opción en español en sus juegos. Mike Schachter, gerente de ventas para América Latina nos ha echado la mano y creemos que pronto lo lograremos.
Respecto al NU 64 hasta ahora para la versión Arcadias sólo se han sacado 2 títulos y no hay anuncio de otros. Las versiones caseras que se están trabajando serán exclusivas para el NU (incluso Doom será diferente). Creemos que cuando salgan en Arcadia nuevos títulos tardarán un rato para trasladarlos a la versión casera. Dijimos que tendrán un mínimo de 100 megas pero Killer Instinct tiene más de 300.

Nos sentimos defraudados porque ya ha pasado mes y medio de que mandamos nuestra suscripción y no han llegado ni las monedas ni las revistas ya que nosotros pusimos nuestros ahorros, fe y esperanza en la revista.

Guillermo Martínez Montoya
Juan Martínez Montoya
Ignacio Ruiz Montoya

Cd. Netzahualcóyotl,
Estado de México.

Bueno, seguramente estás leyendo esta carta ya en un ejemplar de tu suscripción. Nosotros nos comunicamos con la distribuidora pues nos llegaron algunas cartas muy similares a la tuya. Nos comunicaron que a partir de la llegada de la solicitud de suscripción a sus oficinas, se requieren de 30 a 45 días para que recibas tu primer ejemplar ya que necesitan la autorización de la tarjeta de crédito, procesarla en la computadora y una vez lista empaquetarla y mandarla por correo.

Aquí entre nos en los últimos números nosotros nos hemos retrasado en la producción de la revista pues acabamos de adquirir un nuevo equipo de computación y tenemos problemas técnicos, por ello estarás recibiendo tu revista una semana después de la salida a la venta, pero estamos trabajando para que tengamos lista la revista una semana antes de terminar el mes y así se pueda mandar con más tiempo y a los suscriptores les llegue antes.

De cualquier forma si tienes algún problema con tu suscripción puedes llamar al 561-7233 con 5 líneas de la Ciudad de México o al 91-800-50550 el cual es Lada sin costo para nuestros cuates del interior.

◆

¿Qué significa 360°? Digo esto porque en el Super Street Fighter II así se hacen algunos movimientos y no los he podido sacar. Aclarenmelo. Su lector 360° 360° 360°

Mortón
Texcoco, Edo. de Méx.

Si te acuerdas de tus clases en la escuela un círculo tiene 360°, un medio círculo 180° y un cuarto de círculo 90°. Cuando decimos que tienes que dar un giro de 360° es que debes darlo completo terminándolo donde lo empezaste.

◆

¿Por qué casi nunca incluyen información de los videojuegos que produce Electronic Arts (EA Sports) pues ellos son de los más fuertes en lo que a videojuegos de deportes se refiere.

Gregorio Mora A.
Zinapécuaro

Aunque hemos tratado varias veces de hacer contacto con ellos, no contamos con información constante.

Prácticamente sus videojuegos no llegan a México, es por eso que no nos consideran primordiales cuando tienen novedades. Iniciando el próximo mes, en el E3 (Electronic Entertainment Expo de Los Angeles, Califoenia), te prometemos mostrarles este Dr. Mario para tratar de establecer con ellos un canal de comunicación más sólido.

◆

¿Cómo puede ser posible que en el reto de Maximum Carnage el primer lugar haya sido 999,9999? Ya que ningún enemigo da 4 puntos, el menos es de 10. Pido que respondan por favor ya que muchos sentimos que hacen transa en los retos.

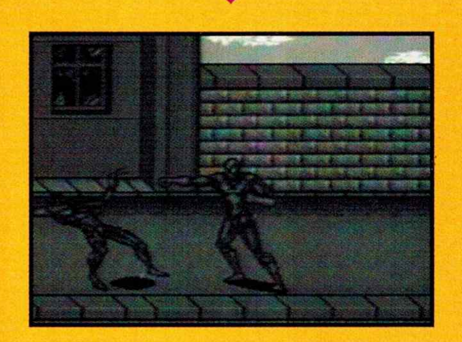
Nava Ruiz José Iván
Durango, Durango

Me gustaría saber cómo logró Arturo Tanit Saenz su récord de 999,999 que salió en los retos, año 4 # 1 ya que yo sin perder vidas ni continues llegué a 388 mil y pico. Lo único que se me ocurre es que usó un videogame enhancer.

Venom
Cd. Satélite
Naucalpan, Edo. de México

En algunas ocasiones podrán vernos la cara, pero no podemos evitar confiar en nuestros lectores. Esperamos en el próximo número localizar a Arturo y preguntarle pero, repetimos, confiamos en que nuestros lectores no nos engañen pues antes se estarían engañando a sí mismos.

◆



Al escribir recuerda incluir todos tus datos: NOMBRE COMPLETO empezando por apellidos, SEUDONIMO si no quieres incluir tu nombre, FECHA y lugar de nacimiento y TELEFONO si lo tienes

◆

NUESTRA PORTADA SPIDER-MAN

No es raro que los fans de videojuegos también gusten de los comics o viceversa. Así que ahora te damos varios tips para este juego casado con el comic.

MOVIMIENTOS

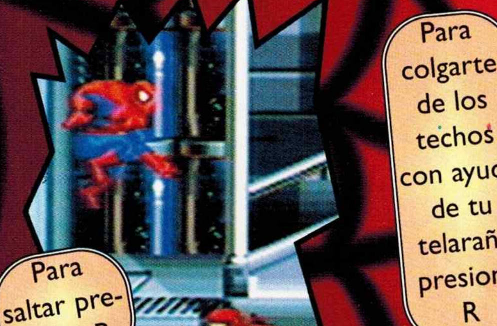


Para golpear presiona el botón Y

Para patear presiona el botón A

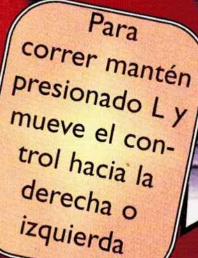


Para disparar Web Bolt, Stunt Granade o Gas Granade presiona X (El Web Bolt también lo puedes disparar hacia arriba



Para saltar presiona B

Para colgarte de los techos con ayuda de tu telaraña presiona R





Para correr mantén presionado L y mueve el control hacia la derecha o izquierda



Para escabullirse presiona abajo más derecha o izquierda

Para adherirte a algunas de las paredes o al techo salta y presiona L



Para patear agachado presiona abajo y A

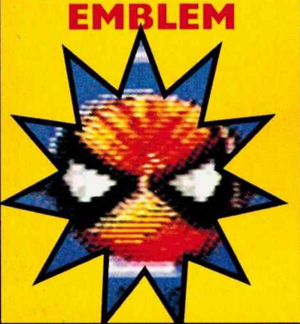


Tú puedes patear en el aire varias veces pero si dejas presionado L ejecutas una mejor patada

ITEMS



SUPER SPIDER EMBLEM



Restaura tu energía, telaraña y te da una vida extra.

EXTRA LIFE



Te da vida extra

HEALTH



Te llena tu energía

WEB ARMOR



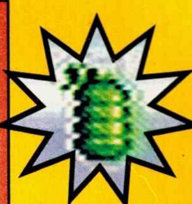
Te da invencibilidad temporal

WEB BOLT



Te da la habilidad de disparar telaraña o utilizarla para colgarte del techo.

STUNT GRENADE



Esto daña los sentidos de algunos enemigos.

GAS GRENADE



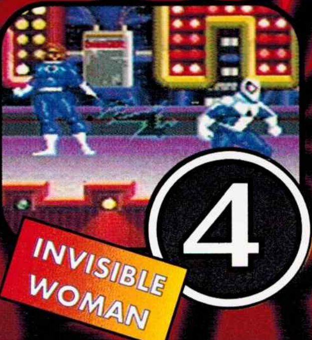
Esto marea a los enemigos.

FANTASTIC FOUR

En algunas partes del juego puedes llamar a los 4 fantásticos para que te ayuden, pero previamente tienes que tomar el logotipo indicado.



El te da un Health para que recuperes tu energía.



Ella te da invencibilidad temporal

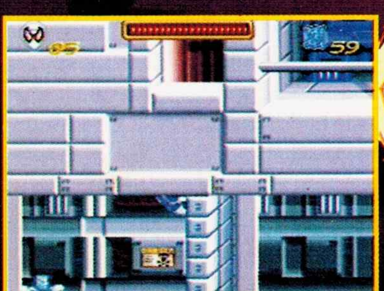


Te ayuda a dañar al enemigo.



El crea una explosión que daña al enemigo.

THE LAB AT EMPIRE STATE UNIVERSITY



Al llegar al muro que se mueve hacia ti pégate a él y sube como indica la foto.

Así llegas a tomar el SUPER SPIDER EMBLEM.



BONUS

Antes de llegar con el jefe déjate caer por este hueco para llegar a una zona donde puedes acumular vidas y consigues la ayuda de los cuatro fantasticos. Ejecuta las siguientes jugadas para obtener el máximo de vidas y poderes de este tipo de zonas.



Aquí salta a la izquierda como indica la foto para poder tomar la granada de gas y la ayuda de Ben Grimm.

Elimina a LIZARD como indica la foto para que el elevador funcione.



Después de subir por el elevador colócate donde indica la foto y golpea la pared para que se abra un hueco en el muro y puedas tomar lo que hay del otro lado.



Ya que hayas tomado todo no te salgas por la puerta,mejor salte por el tubo que está en la esquina inferior izquierda,para llegar a otra área donde puedes acumular mas vidas



Al entrar a esta escena salta sobre las plataformas hacia la izquierda para llegar aquí, después cuélgate de la plataforma como indica la foto, para llegar a la esquina superior derecha.





Ya arriba avanza hacia la izquierda como indica la foto.

Después de colgarte y caer en la plataforma da un salto alto, para llegar a la siguiente plataforma y de ahí otro salto más, para llegar a la esquina superior izquierda donde hay 5 vidas y una salida (si te gusta arriesgarte abajo hay otra vida y ALIEN SPIDER-SLAYER.)



DORTOR OCTOPUS

Lo primero que hay que hacer al llegar con el jefe es activar el switch que está en la parte superior de la pantalla.



Después avanza a la izquierda pegandote al techo, para hallar un vida extra.



Ahora colócate como indica la foto y dispárale a los ojos, para que el rayo le reste energía. Repite esta jugada hasta eliminarlo; también puedes utilizar la ayuda de los Fantastic Four.





CONSTRUCTION ZONE

Avanza por dentro del edificio y poco antes del final salta para tomar una vida oculta.



Puedes destruir las figuras de las paredes para obtener items. Colócate sobre la coladera del centro,ahora mantén oprimido abajo en el control y presiona B para bajar.



Ya abajo avanza a la izquierda hasta llegar donde indica la foto,para dejarte caer en el hueco y así llegar al bonus.



Después de pasar el bonus sube por el edificio hasta llegar aquí donde tienes que pegarte al techo como indica la foto para seguir avanzando a la izquierda.

Poco después déjate caer justo donde se ve en la foto, para seguir subiendo.



Poco más arriba te encuentras con OWL™, para eliminarlo primero esquívalo cuando se lance hacia ti y después atacarlo con patadas en al aire hasta eliminarlo.



Ahora avanza por el techo con ayuda de tu telaraña hasta llegar al lugar que se ve en la foto donde tienes que dejarte caer justo abajo del lugar donde está el arácnido, para caer en una plataforma que te sube hasta donde está el jefe.



ALIEN SPIDER-SLAYER

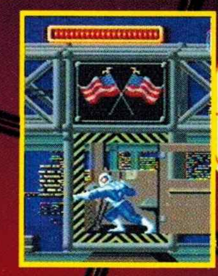
Comienza conectándole una patada agachado para inmediatamente correr alejándote de él y saltar para esquivarlo o pasarte por debajo de él cuando rebote la pantalla, repite la jugada hasta eliminarlo.





Utiliza tu telaraña como se ve en la foto para alcanzar la vida extra.





Después accionar el switch y rápidamente súbete en la plataforma para que puedas llegar al jefe.

TRI-SPIDER SLAYER

Para ejecutar el siguiente truco es indispensable que llegues con invisibilidad. Antes de llegar con el jefe mantén presionada L y avanza a la derecha sin parar como indica la primera foto, para que logres quedar como en la segunda foto; con esto el jefe no te podrá hacer daño alguno mientras tú lo puedes eliminar sin ningún problema.







Justo debajo de donde comienzas hay una vida extra



Antes de salir de esta escena baja donde indica la foto para encontrar un SUPER SPIDER EMBLEM



La mayoría de la escena avanzas por el techo con ayuda de tu telaraña, pero hay que tener ciudado en los lugares como el que indica la foto ya que en ese tipo de estructura no puedes pegar tu telaraña, así que si caes es preferible hacerlo justo abajo de la estructura para caer a salvo.



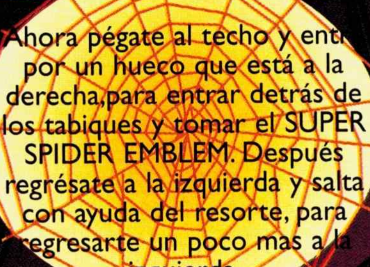


Al llegar a este hueco déjate caer d tal forma que bajes en diagonal a la izquierda ya que un agujero está justo abajo. Avanza todo a la izquierda para encontrar una vida, después avanza todo a la derecha.









Ahora pégate al techo y entr por un hueco que está a la derecha,para entrar detrás de los tabiques y tomar el SUPER SPIDER EMBLEM. Después regrésate a la izquierda y salta con ayuda del resorte, para regresarte un poco mas a la izquierda.

Ya aquí entra al lugar que se ve en la foto y avanza a la derecha hasta la pared; ahora salta hacia el techo. Con esto logras tomar una vida oculta.

Ya que estás en el techo salta como muestra la foto,para caer dentro del cohete roto y así llegar a otra escena de bonus.

¿Pensará en juegos Peter Parker?



En la parte superior derecha de la escena justo arriba del jefe hay una vida extra.

Después de salir del bonus ten cuidado con estos enemigos ya que te restan energía muy rápido. Si quieres puedes regresarte por todas las vidas que tomaste antes de pasar el bonus ya que aparecen de nuevo, esto funciona con todos los bonus





RHINO

Pégate a cualquiera de los muros, agáchate ydeja que el jefe te ataque; justo después de que te toque conéctale patadas agachado sin parar hasta eliminarlo, después rompe el domo para entrar al tubo y seguir avanzando.



JACK O' LANTERN

Colócate en la parte superior de las vías e inmediatamente que el jefe dispare salta verticalmente para conectarle una patada; repite esto hasta eliminarlo.

Salta detrás del tubo para obtener energía.

Aquí utiliza tu telaraña para avanzar entre las vías rotas y llegar a la parte superior.





MYSTERIO

En el transcurso de esta parte aparece constantemente MYSTERIO para evitar esto tienes que eliminarlo en esta pantalla.La técnica es similar a la de RHINO espera a que aparezca pegado a un muro e inmediatamente acércate a él y conéctale patadas agachado hasta eliminarlo



GREEN GOBLIN

Colócate sobre el tubo y espera a que el jefe se acerque a ti para conectarle un patada saltando hacia él, repite esto hasta tirarlo. Ya que esté en el suelo síguelo constantemente saltando y ejecutando patadas hasta eliminarlo.





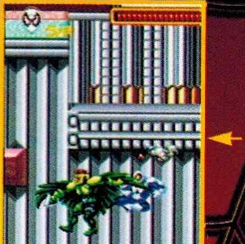
J. JONAH JAMESON'S PENTHOUSE

Detrás de la primer cascada salta para tomar energía.



Para eliminar a BEETLE hay que dispararle rápido en diagonal sin darle oportunidad a que te ataque.

Contra VULTURE la técnica es patearlo para esquivar sus disparos, también puedes provocar que sus propios disparos lo eliminen.



Baja por donde indica la foto para llegar al bonus





Para evitar dar la vuelta salta como indica la foto utiliza tu telaraña para llegar a la parte superior.



Este jefe primero se transforma en el OWL tú ya sabrás como eliminarlo; después se transforma en RHINO colócate donde indica la foto y deja que te ataque,entonces cuando esté del lado derecho ejecuta patada agachado repetidamente y rápido hasta eliminarlo, después se transforma en un robot, continúa pateando hasta eliminarlo definitivamente.



Detrás de la pared hay oculto un SUPER SPIDER EMBLEM para llegar a él utiliza tu telaraña para avanzar por el techo.



Para seguir avanzando activa el switch que se ve en la foto.



La técnica para eliminar a SCORPION es saltar rapido a manera de caerle encima o también puedes colocarte detrás de la columna como indica la foto; con esto evitas que te haga daño(mientras no te agaches) y tú sí pudes eliminarlo. Por cierto pudes avanzar agachado para que las estatuas como la que se ve en la foto no te resten energía.



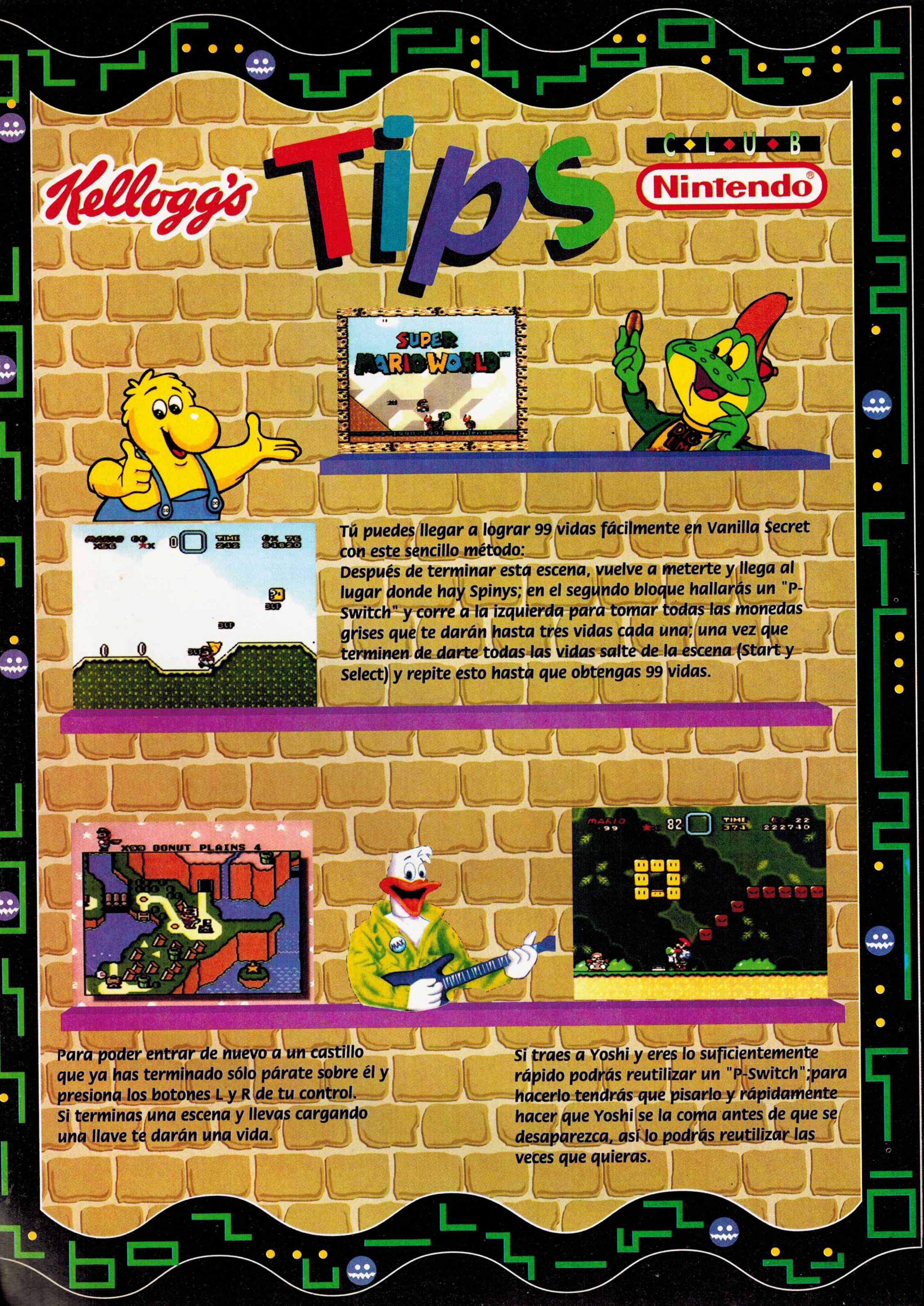


Al llegar con este jefe regrésate rápido hacia la derecha hasta llegar al límite, entonces trata de que el jefe se coloque como se ve en la foto para trabarlo con patadas agachado hasta eliminarlo.

La última parte del juego donde te enfrentas a todos los jefes nuevamente y el vencer a VENOM corre por cuenta tuya.


"GRATIS"
Descubre dentro de los paquetes marcados de Kellogg's 2 calcomanías y gana divertidos premios
RADIALS KONG RADIALS
MAX
¡Con Kellogg's y la revista Club Nintendo tú tienes el control de tu diversión !
Encuentra las calcomanías premiadas y gana al instante Supernintendos,Nintendos, Relojes y los juegos más divertidos
C L U B
Nintendo®
Vigencia: del 1 de febrero al 30 de abril de 1995.
Permiso Segob S-1159-94
SUPER MARIO KART, YOSHI'S SAFARI, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX AND DONKEY KONG COUNTRY ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC.
ALL IMAGES AND CHARACTERS ARE PROVIDED BY COURTESY OF NINTENDO OF AMERICA, INC. WHOSE ROYALTIES ARE EXCLUSIVE


Busca dos calcomanías
dentro de cada caja marcada de Kellogg's
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO KART
COUNTRY
STARFOX
YOSHI'S SAFARI
Kellogg's
olecciona las 6 diferentes
alcomanías de los personajes
le Kellogg's y
C L U B
Nintendo
¡Pégalas y despégalas
as veces que tú quieras,
porque no se rompen
ni se maltratan!
Sigue los tips que a continuación Kellogg's te regala de tus juegos favoritos de
C L U B
Nintendo



Kellogg's
Tips
CLUB
Nintendo
SUPER MARIO WORLD
Tú puedes llegar a lograr 99 vidas fácilmente en Vanilla Secret con este sencillo método:
Después de terminar esta escena, vuelve a meterte y llega al lugar donde hay Spinys; en el segundo bloque hallarás un "P-Switch" y corre a la izquierda para tomar todas las monedas grises que te darán hasta tres vidas cada una; una vez que terminen de darte todas las vidas salte de la escena (Start y Select) y repite esto hasta que obtengas 99 vidas.
DONUT PLAINS 4
Para poder entrar de nuevo a un castillo que ya has terminado sólo párate sobre él y presiona los botones L y R de tu control.
Si terminas una escena y llevas cargando una llave te darán una vida.
Si traes a Yoshi y eres lo suficientemente rápido podrás reutilizar un "P-Switch"; para hacerlo tendrás que pisarlo y rápidamente hacer que Yoshi se la coma antes de que se desaparezca, así lo podrás reutilizar las veces que quieras.

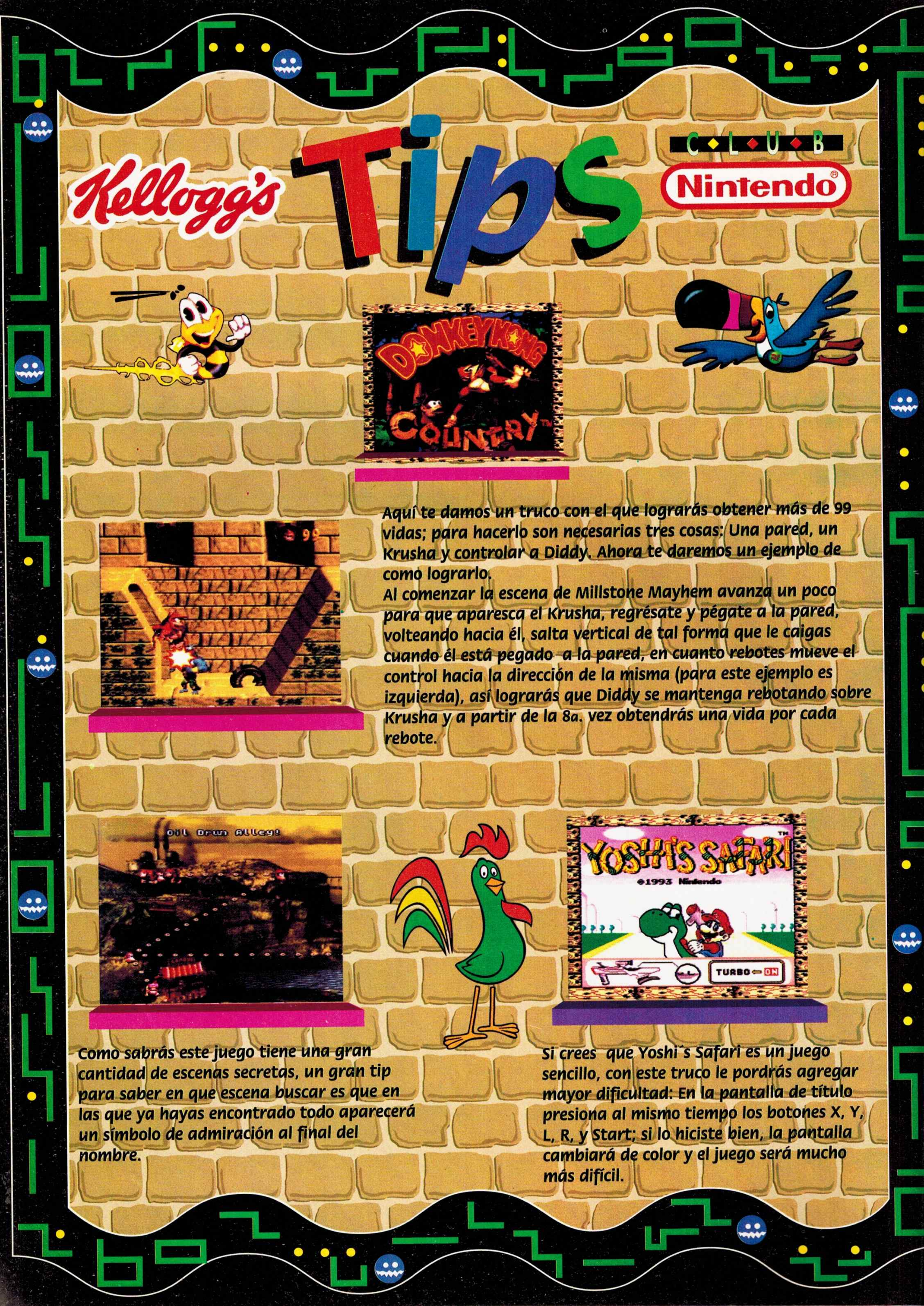


Cuando te encuentres viendo el Replay de una vuelta en Time Trial tú podrás cambiar el ángulo de vista sólo con presionar los botones L ó R en el control pero debe ser una vuelta en la que no hayas chocado contra algo ni hayas puesto Pausa. Para borrar todos los datos del juego ve a la pantalla del título y presiona simultáneamente los botones Y, A, L, y R.

Tú puedes obtener velocidad turbo de arranque, para hacer esto tienes que comenzar a acelerar justo cuando se apaga la primera luz de salida y antes de que suene la segunda, si lo haces correctamente arrancarás con Super Turbo.

Al principio de cada primer nivel de las 3 misiones pasa por debajo de todos los arcos para que obtengas "Twin Blaster"".

Casi a la mitad de la 2a escena de la primera misión (Asteroid Belt) encontrarás 3 líneas de 5 asteroides cada una con un asteroide central rojo; destrúyelos cuando estés muycerca de ellos, si tienes la suficiente energía choca contra ellos; si lo hiciste bien verás un asteroide con cara sonriente, dispárale para abrir la entrada al "Awesome Black Hole".

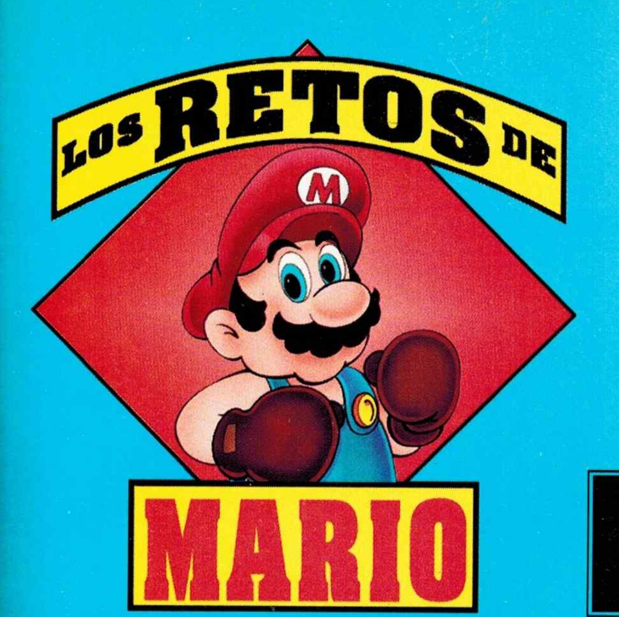


Aquí te damos un truco con el que lograrás obtener más de 99 vidas; para hacerlo son necesarias tres cosas; Una pared, un Krusha y controlar a Diddy. Ahora te daremos un ejemplo de como lograrlo.

Al comenzar la escena de Millstone Mayhem avanza un poco para que aparesca el Krusha, regrésate y pégate a la pared, volteando hacia él, salta vertical de tal forma que le caigas cuando él está pegado a la pared, en cuanto rebotes mueve el control hacia la dirección de la misma (para este ejemplo es izquierda), así lograrás que Diddy se mantenga rebotando sobre Krusha y a partir de la 8a. vez obtendrás una vida por cada rebote.

Como sabrás este juego tiene una gran cantidad de escenas secretas, un gran tip para saber en que escena buscar es que en las que ya hayas encontrado todo aparecerá un símbolo de admiración al final del nombre.

Si crees que Yoshi´s Safari es un juego sencillo, con este truco le pordrás agregar mayor dificultad: En la pantalla de título presiona al mismo tiempo los botones X, Y, L, R, y Start; si lo hiciste bien, la pantalla cambiará de color y el juego será mucho más difícil.



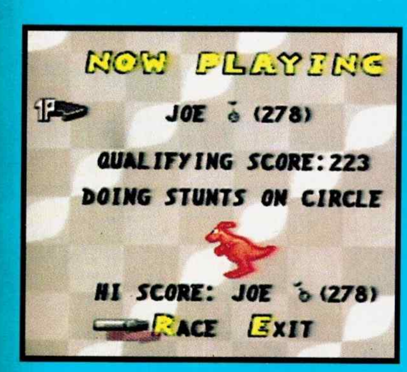
079
SUPER METRIOD

¿Cómo le haces para que Chozo no agarre a Samus?

OCESSE TELLEBES



RESPUESTA AL RETO DE FEBRERO



077
UNIRACERS

Aquí tenias que mandarnos el mayor puntaje que lograras en la pista "Circle" en el circuito "Bounder".

Contestaron este Reto:

LUCIO G. LAMBAREN.......................280
JUAN M. ESTRADA J. 270
"EL CHAVO"..269
DAVID ESTRADA C.............................254
ALONSO W. IBARRA C......................250
JUAN C. OCAMPO..............................246
DIEGO CANO ARREDONDO..........245

TOPS

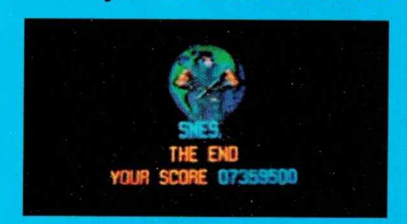
UNIRACERS
DOING STUNTS DOWNER
502
MINHYAR



PRINCE OF PERSIA
NIVEL 1 23 SEG.
FELIPE MOTA GONZALEZ



WORLD HEROES 2
07359500
JAVIER ROBLES REVELES



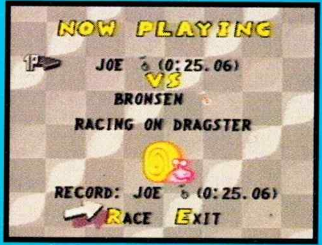
STUNT RACER FX
RADIO CONTROL 1
0'07"85
JOE FARTMAN



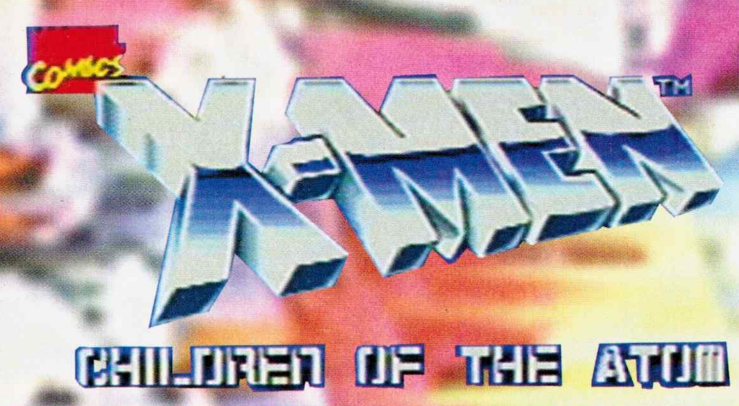
STUNT RACER FX
SUNSET VALLEY
1'48"92
JORGE HERRERA



S. MARIO KART
MARIO CIRCUIT 1 1'01"83
MARIO CIRCUIT 2 1'23"63
CHOCO ISLAND 2 1'18"63
GHOST VALLEY 1 1'07"64
SERGIO VALLES DIOSDADO



UNIRACERS
DRAGSTER
0:25.06
JOE FARTMAN



Próximamente podrás conocer en los locales de Arcades el juego X-Men de Capcom; como ya es costumbre de la compañía este es un juego de pelea estilo SF sólo que como suele pasar en cada nuevo juego de peleas que sale, hay muchas cosas nuevas que maneja lo que lo hace muy diferente a los demás juegos del género, a continuación te mencionamos algunas de estas cosas nuevas:

DEFENSA AUTOMATICA

Esta opción te da la ventaja de que el CPU automáticamente pondrá la defensa en caso de ser atacado a cualquier rango, esto te permitirá estar pensando más en qué ataques mezclar, que en poner defensas (además de que no hay muchos poderes de "cargar" en este juego).



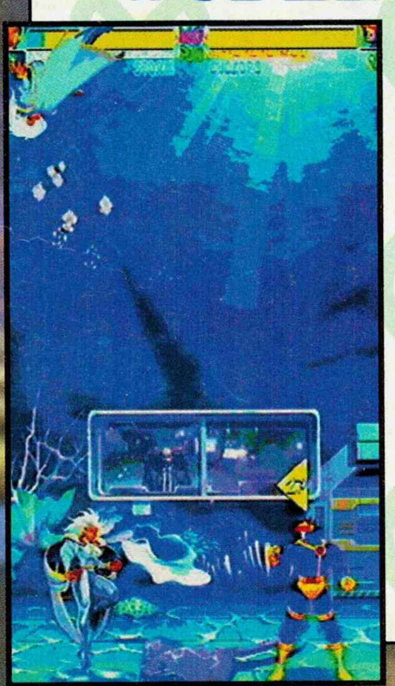
MOVIMIENTOS PREVIOS AL COMBATE





Ahora antes de que empiece cada pelea ambos peleadores se podrán mover para así buscar una mejor posición antes de que comience cada round, ya sea huir de tu rival o acercarte para amedrentarlo (conste que no es mala palabra).

SUPER SALTOS



Una nueva cuestión de la que te darás cuenta es que hay mucha pelea aérea en este juego (la gran mayoría de poderes los puedes marcar en el aire) por eso se requiere de un gran espacio aéreo para luchar; si presionas rápidamente en tu control Abajo, Arriba o los 3 botones de patada tu personaje dará un salto tan alto como los que dan los peleadores de películas de Kung Fu de bajo presupuesto, si tu enemigo se queda en el piso será señalada su localización con un triángulo, así lo podrás ubicar y evitarás que te sorprenda.









NUEVO VALOR DE LOS PERSONAJES

Ahora los momentos en los que un personaje sea inmune a los ataques ha sido reducido dramáticamente, ahora podrás conectarles golpes o poderes cuando están volando después de haber sido golpeados (estilo MK) o mejor aún: cuando están tirados en el suelo, esto permite encadenar golpes para lograr combos muy lúcidos además de ser un factor para que el juego sea mucho más intenso.





Otras de las opciones con las que cuenta este juego son ya conocidas de otros juegos de pelea como son: Defensas en el aire, contraataques, recuperación de lances, avances o retíradas rápidas y marcador de golpes de un combo, sólo que a este último se le agregó un calificativo dependiendo de cuantos golpes haya sido el combo.

A continuación te daremos algunos poderes básicos de cada uno de los 10 personajes a elegir, pero antes te hablaremos de un par de características especiales:

MOVIMIENTOS DIRECCIONABLES

Todos los poderes tienen la misma velocidad, pero ahora la variación (dependiendo el botón con el que lo hagas) es la dirección que éste tomará, por ejemplo:

CON GOLPE DEBIL





CON GOLPE MEDIO

CON GOLPE FUERTE



Cuando los poderes de un personaje sean así lo indicaremos.

En muchas ocasiones, el escenario de batalla se daña tanto que tiende a romperse en algunos sitios permitiéndote así cambiar el escenario de batalla, esto no ocurre en todas las escenas pero en donde sucede el cambio de escena a escena puede ser aprovechado para golpear al rival si se descuida.



PODERES DE NIVEL

Dependiendo de los ataques que ejecutes se irá llenando una línea de poder especial que te permitirá ejecutar algunos poderes especiales, algunos requerirán solo de cierto nivel de poder (nivel 2) y otros requerirán de todo el poder (nivel X).

INDICACIONES DE PODER

X LEVEL	LEVEL 2	PODER DIRECCIONAL





Ahora veamos algunos poderes básicos para cada personaje:

NOTA: Como siempre, todos los movimientos se indican cuando el peleador ve a la derecha. La versión revisada era un prototipo donde los poderes que se marcaban con tres botones también podían hacerse presionando sólo dos.



Whirl Wind



↓ ↘ →
+
cualquier puño

Air Blast

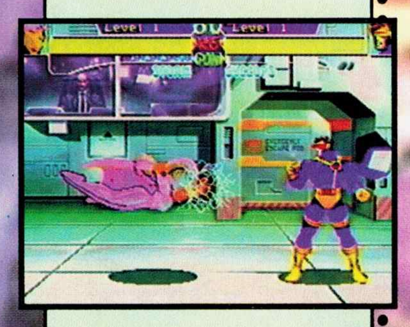


↓ ↘ →
+
***3 botones de patada:* Alejar**

↓ ↙ ←
+
***3 botones de golpe:* Acercar**

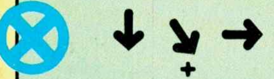
Lighting Attack

Presiona los botones de golpe y patada fuertes, golpe y patada medios o golpe y patada débiles.



NOTA: La dirección que toma Storm depende del lugar que indiques en el control (arriba, abajo, derecha, izquierda o cualquier diagonal) Folder: Storm

X Storm

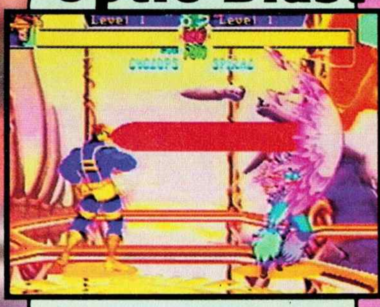


↓ ↘ →
+
3 botones de golpe



CYCLOPS

Optic Blast



↓ ↘ →
+
cualquier golpe

Optic Punch



→ ↓ ↘
+
Cualquier golpe

Botón Débil: corto botón fuerte: Largo; si lo haces con el botón fuerte y lo presionas repetidamente mientras ejecutas el poder, podrás sumarle más golpes al movimiento.

WOLVERINE

Drill Claw



Presiona los botones de golpe y patada fuerte, golpe y patada media o golpe y patada débil; el movimiento lo realizarás dependiendo la dirección en la que tengas el control.

Tornado Claw

→ ↓ ↘
+
Cualquier golpe

Botón Débil: corto botón fuerte: Largo;
si presionas el botón de golpe fuerte mientras ejecutas el poder podrás agregarle más impactos al movimiento.



Healing

↓ ↙ ←
+
3 botones de patada



D Optic Blast



↓ ↙ ←
+
golpe débil y medio

(se puede dirigir la trayectoria de este poder con el control)

Speed Up



↓ ↙ ←
+
3 botones de golpe

Adamanthium Claw



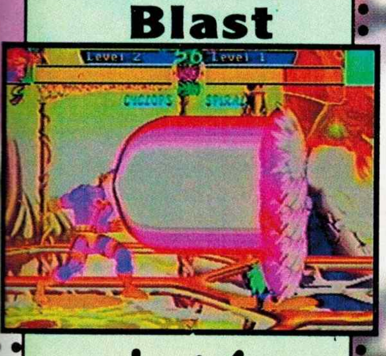
↓ ↘ →
+
3 botones de golpe



Low Dash

↘ **+ golpe fuerte**

X Optic Blast



↓ ↙ ←
+
3 botones de golpe

Esto no sabemos si haya sido algún detalle sin refinar de la versión que revisamos o sea una opción dentro del juego. Cuando hayas derrotado a tu enemigo presiona start en tu control, así mientras la máquina te está dando los puntos tú podrás seguir golpeando al rival caído.



OMEGA RED

Omega Hold



↓ ↘ →
+
Cualquier golpe

Si al agarrar al enemigo presionas rápidamente cualquier botón le robarás energía, si presionas Izq., o Der., + cualquier botón lo azotarás; esto lo puedes combinar.

Omega Strike



↓ ↘ →
+
Cualquier patada

(si presionas Abajo + patada cortarás el poder)

Omega Surprise



Patada Fuerte
+
↙ ↓ ***ó*** ↘

(dependiendo la dirección en la que tengas el control será el lugar donde aparezca el ataque)

Omega Destroyer



↓ ↘ →
+
los 3 botones de golpe

Air Dash



En el aire marca:

→ →

SENTINEL

Robo Punch



↓ ↘ →
+
cualquier golpe

Flying



↓ ↙ ←
+
los 3 botones de golpe

Destroy



↓ ↘ →
+
cualquier patada

Electric Storm



↓ ↘ →
+
los 3 botones de golpe

ICE MAN

X Attack



↓↘→ + 3 botones de golpe

Ice Avalanche



Presiona golpe y patada fuertes, golpe y patada medios o golpe y patada débil

Ice Beam



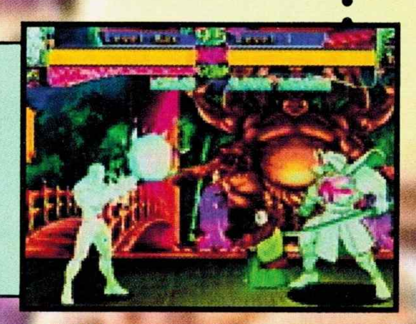
↓↘→ + cualquier golpe

Ice Ball



↓↙← + 3 botones de golpe

Esto creará una bola de hielo en la mano de Ice Man que causará más daño cuando golpea.



SILVER SAMURAI

Quick Slice



→↓↘ + cualquier golpe

Slice Attack

Presiona repetidamente cualquier botón de golpe

Shuriken

↓↘→ + cualquier golpe

Después de marcar la secuencia, presiona Arriba o Abajo para dirigir el Shuriken.

Thunder Storm



↓↘→ + los 3 de golpe

Elemental Sword

Trueno



↓↙← + golpe débil

Hielo



↓↙← + golpe medio

Fuego



↓↙← + golpe fuerte



Air Throw



↓ ↘ → + **cualquier golpe**

En cuanto sujetes a tu rival presiona repetidamente cualquier botón de golpe para hacer más daño.

Metal Skin

↓ ↙ ← **+ los 3 botones de golpe**

Este poder te permite atacar aún cuando alguien te esté golpeando reduciendo el daño.

Great Dive





↓ ↘ → + **los 3 botones de golpe**

Mega Dash



↓ ↙ → + **cualquier patada**

PSYLOCKE

Multiplication

↓ ↙ ← **+ cualquier botón de golpe o patada**

Golpes: débil **medio y fuerte**



Patadas: débil **media** **fuerte**

X Psy Sneak



↓ ↘ →



En cuanto te encuentres ejecutando el X Psy Sneak presiona el control hacia cualquier dirección y repetidamente el botón de golpe para volver a hacerlo pero hacia cualquier dirección.







X Mutation

↓ ↘ → + 3 botones de golpe

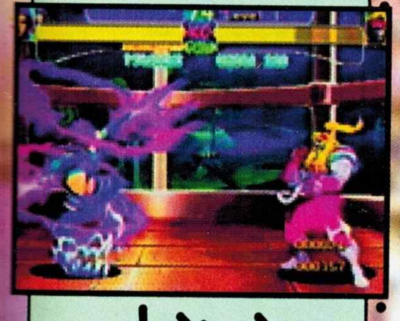
Tienes que agarrar al enemigo cuando Spiral este brillando.

Inviso



↓ ↙ ← + patada fuerte

Psy Sneak



↓ ↘ → + cualquier patada

Psy Flower



↓ ↘ → + cualquier golpe

Changes



Warp



↓ ↙ ← + golpe medio

Change Trick



↓ ↙ ← + golpe débil

Berserker



↓ ↙ ← + patada débil

Speed Up



↓ ↙ ← + patada media

Swords

Para obtenerlas

↓ ↙ ← + 3 botones de golpe



Para arrojarlas



↓ ↘ → + golpes débil y medio



↓ ↘ → + golpes medio y fuerte



↓ ↘ → + patadas débil y media



↓ ↘ → + patadas media y fuerte



Al igual que el anterior Mega Man X, este juego tiene una gran variedad de cosas por descubrir. A muchos se les puede complicar el encontrar un corazón, contenedor, alguna pieza de la armadura de megaman o simplemente no saber cómo eliminar a alguno de los jefes. Pero no te preocupes, aquí te daremos algunos tips con los cuales podrás derrotar más fácilmente a cualquier jefe o encontrar ese item que te falta y que te ha hecho darte de topes en la pared.

PIEZAS DE ARMADURA

Siguiendo la misma norma del primer MMX, deberás buscar las adaptaciones de la armadura de Mega man las cuales están escondidas en algunas escenas en cápsulas que el Dr. Light escondió muy bien (bastante precabido el Dr. Light, no crees ?).

NOTA Te recomendamos que trates de tomar las piezas de la armadura antes que nada, estas te facilitarán el trabajo de todo el juego. Por eso mismo te indicamos lo que necesitas para tomarlas, después de esto puedes dejar que te eliminen, sacar tu password si quieres y continuar con el orden de enemigos que te recomendamos..

ARMOR

El aditamento "armor" es muy importante que lo obtengas lo más pronto posible dentro del juego pues reduce el daño que te ocasionan tus enemigos, y para obtenerlo sólo necesitas tener el arma Spin Wheel.

Ve a la escena de Robot Junkyard y al llegar a la pared que indica la foto utiliza el arma que te recomendamos para abrir un pasaje secreto que te llevará a otra de las cápsulas secretas del Dr. Light.

La "armor" no sólo te protege de los ataques como te dijimos, sino que tiene otra funcion muy particular que es la de absorber el daño que te cusan los disparos {disparos solamnete, no los golpes} y llenar un marcador de poder, una vez que llenes el susodicho marcador podras generar una explosión que eliminará a todos los enemigos que se encuentren en pantalla.





Una recomendación muy importante es que antes de eliminar a todos los enemigos tomes todas las piezas de la armadura para que el camino te sea más sencillo, en realidad al único enemigo que tienes que derrotar para tomarlas es a Wheel Gator y es el primero que te recomendamos tomar así que en este respecto no hay problema.

HELMET

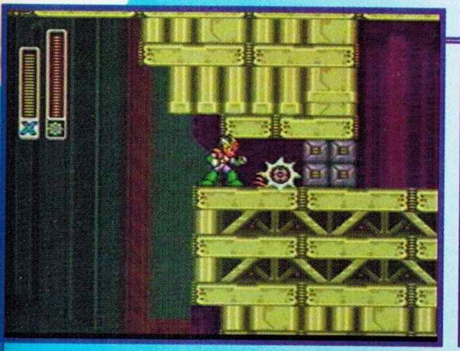
Con el helmet podrás localizar rápidamente pasajes secretos y caminos con premios ocultos y sin que te cueste nada de energía. Esta adaptación no mejora el funcionamiento real de Mega man pero es útil para hallar energía o vidas.

El helmet se encuentra en la escena de Energen crystal y para tomarlo no necesitas ninguna arma o aditamento en especial, lo único que debes hacer es avanzar hasta que llegues al precipicio que se ve en la primera foto (despues de la zona de descenso resbalosa) y descender por él, pegado a la pared de la izquierda; así llegarás a una pequeña cueva donde después de eliminar a algunos enemigos encontrarás la capsula de helmet.





BOOTS





A diferencia del primer juego aquí no necesitas las botas para hacer el dash (el cual puedes hacer desde el principio del juego) aquí las necesitarás para hacer el dash pero en el aire; la cápsula del Dr. Light que te da este aditamento está escondida en la escena de Desert Base y sólo necesitas el arma Spin Wheel para abrir la pared que se ve en la primera foto; esta pared se encuentra pasando los picos donde está un corazón.

Utilizar el dash en el aire te permitirá escapar de muchos jefes pero sólo lo podrás utilzar si das un salto normal y no un super salto (sigue leyendo para saber a que nos referimos).



MEGA BUSTER

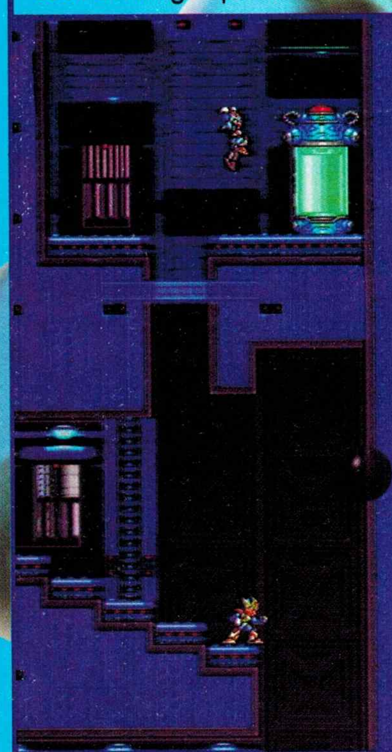


Ahora el mega buster es una adaptación mejorada comparándola con la del primer MMX, con ella seguirás aumentando el poder de las armas de tus enemigos para diferentes ataques pero una nueva función es que al acumular suficiente poder con el disparo normal podrás atacar 2 veces seguidas lo que daña considerablemente a varios enemigos.



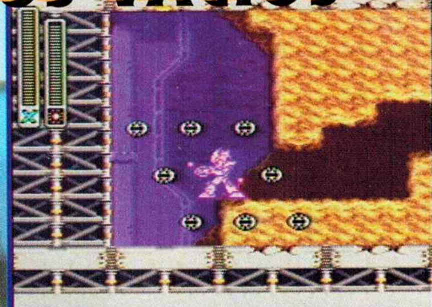


Para poder llegar a la cápsula que te da el Mega Buster es necesario tener el aditamento boots; al llegar a la parte que indica el mapa deberás pegarte a la pared, saltar desde donde indica el chipote y utilizar el dash en el aire para pegarte a la saliente y así subir sin ningún problema.



ANTES DE EMPEZAR HAY 2 COSAS QUE DEBES SABER

CUARTOS VACIOS



Las escenas de Energen Crystal, Desert Base y Deep Sea Base tienen cuartos en los que tu "helmet" indica que hay algo pero no ves nada que sirva ; Si has probado disparar varias armas ahí te habrás dado cuenta que el silk shot no funciona, lo cual es una pista pues en cuanto obtengas el mega buster si acumulas poder con esta arma en estos cuartos recibirás energía para Mega Man o para sus armas en cantidades industriales; Estos son sitios que tendrás que visitar constantemente.

AHORA VEREMOS EL ORDEN DE LOS ENEMIGOS

Como sabes, siempre hay armas que MM absorbe y que dañan más a algunos enemigos que a otros así que para que batalles buscando el orden correcto a continuación te lo daremos además de algunas sencillas técnicas para eliminar a cada enemigo.



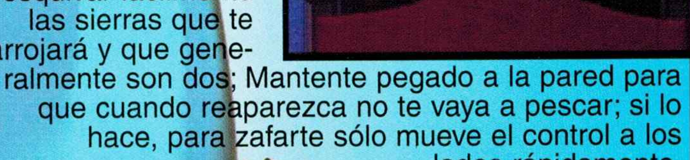
WHEEL GATOR

PRIMER ENEMIGO

estamos seguros que este jefe no te causará problemas con esta técnica



Una vez que reaparezca espera a que comience a arrojar las sierras y ponte a la distancia que se ve en la foto para que desde ahí lo ataques con tu arma normal con toda la confianza del mundo pues a esa distancia no te tocarán las sierras, sólo checa cuando comience a parpadear pues te disparará un par de veces; cuando esto ocurra sólo aléjate para tener mas tiempo para esquivar.



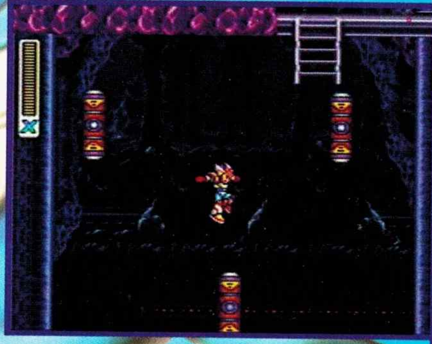
Cuando el Wheel Gator se esconda en lo que parece lava y que llena su área de batalla, pégate a cualquiera de la orillas y súbete para esquivar facilmente las sierras que te arrojará y que generalmente son dos; Mantente pegado a la pared para que cuando reaparezca no te vaya a pescar; si lo hace, para zafarte sólo mueve el control a los lados rápidamente.





SUPER SALTO

Cuando necesitas llegar a lugares lejanos un simple salto no es suficiente; esta técnica es muy sencilla de ejecutar y bastante útil, además de que la podrás ejecutar ya sea parado en cualquier superficie o pegado a las paredes.



El salto ejecutado simplemente con el botón B tiene un rango de alcance que en ciertas ocasiones podría parecer muy limitado ; Por ejemplo, aquí sólo alcanzas a llegar al segundo misil de izquierda a derecha , pero la meta es llegar al que está hasta la orilla izquierda......



Bueno, la solución es sencilla, simplemente presionando la mismo tiempo los botones B y A darás un salto de mayor longitud y podrás alcanzar esos lugares que parecen muy alejados.

BUBBLE CRAB

SEGUNDO ENEMIGO

Bubble Crab no es muy complicado, inclusive lo puedes eliminar con el arma normal pero es más fácil con el arma de Spin Wheel. Simplemente cuando esté lejos de ti dispárale pero ten cuidado porque al ser golpeado se enfurece y se arroja hacia ti, para enquivarlo súbete a la pared más cercana y desde ahí da un super salto o un salto más Dash.



Al derrotar a Bubble Crab obtienes el arma: Bubble Crab

Después de haberle restado la mitad de energía en ocasiones te atacará en forma de remolino; cuando haga esto sencillamente sáltalo y dispárale otra vez.







Cuando derrotes a Wheel Gator obtendrás el arma Spin Wheel.

Estos tips de Mega Man X2 continuarán en el próximo número



KILLER INSTINCT

Seguimos con otros tips de este curso instintivo.

[ ] Lo que está entre paréntesis es opcional.

Breaker
se ejecuta mientras te conectan un combo

→ Estas flechas indican que tienes que dejar presionado el control en esta posición por un segundo aproximadamente.

REMATE

Si recuerdas en el número pasado te dimos varios ejemplos de combos, si te fijas dividimos cada paso del combo por colores: La zona roja indica el remate y segundo remate. Ahora te damos varias formas de rematar un combo sin importar lo largo que sea, (es más con combos sencillos) y recuerda que si quieres sacar sombras como en las fotos es necesario hacer breaker previamente y en lugar de presionar el botón indicado hay que dejar de presionarlo (Ya que tuviste que mantenerlo presionado previamente).

Para ejecutar un 2° Remate hay que elevar al oponente con un primer remate. (Normalmente solo hace contacto una vez, pero si ejecutaste un Breaker previamente hace triple contacto como verás en las fotos).

Lo que está dentro de los marcos de este color sólo se logra conectando un breaker previamente.

Sombras

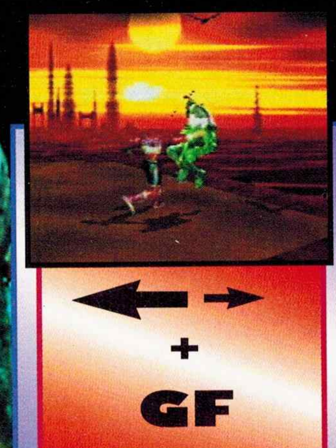
Cuando ejecutas un Breaker la línea que limita tu máximo de energía, flashea constantemente indicando que ya tienes mejoras sobre algunos de tus movimientos o que puedes ejecutar poderes que no tenías. Además que puedes sacar Sombras al rematar en un combo.

PODERES EN EL AIRE

En el número pasado te dimos la técnica para hacer este tipo de jugadas, además de dos ejemplos. Ahora te damos un ejemplo con cada peleador.

Para poder ejecutar ciertos poderes en el aire tienes que conectar un golpe o patada mientras tú y el oponente estén en el aire y después marcar el poder con el botón de inferior rango, es decir que si conectas el golpe o patada con fuerte el poder lo tienes que marcar con medio, si lo conectas con medio el poder es con débil y si lo conectas con débil el poder es con fuerte.






← → + GD
COMBO 55 CINDER 00
← → + PF
COMBO 77 FULGORE 007500
← → + GM
← → + GF
Conectas
GF
y marcas el rodillazo con
→ ← + PM
← →
+
GF
RIPTOR 000000
→ ↓ ↘ + GD [GM] [GF]
JAGO
Mantén presionado
PF
+
deja de presionar
PF


Mantén presionado
GF
+
deja de presionar
GF
+ GF
+ GM
+ GD
+ PM
Conectas
GM
y marcas la patada con
+
PD
y mantienes presiona-do GM
+
deja de presionar
GM
Mantén presionado
GM
+ GM
deja de presionar

THUNDER


THUNDER
ORCHID
Al estar en el aire
Mantén presionado
GF
+
deja de presionar
GF
+ GD [GM] [GF]
+ PD
+
GM
+
GF
+
GF
+ PM
+
PF
y marcas el hachazo con
+ GM
THUNDER
GLACIUS
conectas
PF

GLACIUS

← → + GD [GM] [GF]





conectas
GF
y marcas el rodilla-zo con
→ ← + PM
GLACIUS
ORCHID
← → + GD
Justo al hacer el primer contacto
GD
[PM] [PD]
B ORCHID
← → + PD [PM] [PF]
+ GM
+ GD
Mantén presionado
GF
← → +
deja de presionar
GF
← → + PD
+ GF
Esta historia continuará en el próximo número.

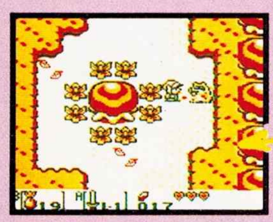
THE LEGEND OF ZELDA

LINK´S AWAKENING

He aquí la respuesta a muchas preguntas que hemos recibido de Zelda Link's Awakening. Aparentemente el problema principal es la ubicación y la manera de poder entrar a todos los castillos. Para ayudarte un poco, volvimos a imprimir el mapa que salió en nuestros números 11 y 12 (no es choteo) del año 2, con esto, te damos coordenadas para que ubiques fácilmente lo que estamos diciendo.



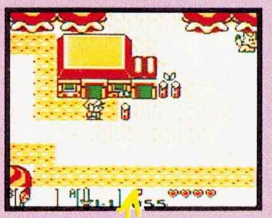






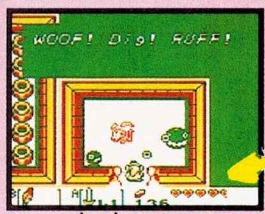


Para obtener la llave del **primer castillo**, primero debes ir al Mysterious Forest o bosque misterioso en J1 y encontrar el hongo en F1, debes llevárselo a la bruja en G6 para que con él haga polvos mágicos; ahora regresa con el Racoon (Mapache) en F2 y échale polvos mágicos para poder pasar y encontrar así la primera llave llamada Tail Key, con ella puedes entrar al primer castillo ubicado en N4 llamado Tail Cave.



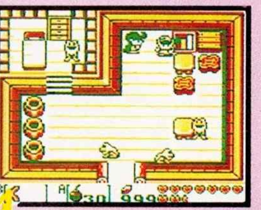
Para el **segundo castillo** llamado Goponga Swamp, no es necesario tener una llave; cuando regresas de tu misión en el primer castillo te enteras que los Moblins han raptado a la preciada mascota de Madam Meow Meow en K2 (no es tu fábrica amiga), ella te pide que por favor le rescates a su compañero; debes dirigirte a D6 y vencer al Moblin más "picudo", para vencer a los guardias (evita pararte sobre las cuarteaduras) cuando llegues con él, salta las flechas que te manda o cúbrete con el escudo para que no te dañen, luego quítate y deja que se pegue contra la pared, atácalo cuando esté aturdido.





Ahora libera a BowWow, si se lo regresas a Madam Meow Meow, te dirá que lo lleves de paseo; BowWow tiene un olfato increíble para encontrar Sea Shells (conchas) te indicará cuando haya una, cerca de donde estás. Cuando hayas investigado un poco por el mapa llévatelo a Goponga Swamp en CD4 y CD5 y, donde antes no podías pasar por las plantas que echan bolas de fuego, ahora Bow Wow se las comerá dejándote el camino libre y así puedes entrar al segundo castillo en Goponga Swamp.



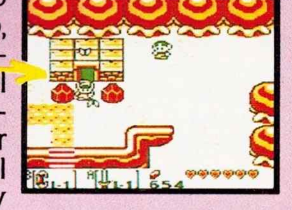


Para entrar al **tercer castillo** es un poco más complicado ya que después de entregarle a Madam Meow Meow su querido BowWow debes dirigirte a la Villa de Richard en N7, te contará una historia espeluznante de cómo perdió su castillo por una rebelión interna de sus súbditos; él te pide que le ayudes a encontrar las 5 Golden Leaves (hojas doradas) para lo cual deberás ir a su castillo en GF10; promete que te dará una llave que abre una cueva cercana, ¡el tercer castillo! Asegúrate de tener bananas antes de ir al castillo. Ve a H12 y dale las bananas al changuito que ahí encuentras; con esto, sus amigos te construirán un puente para ir al castillo y empezar a buscar las hojas doradas. Para esto deberás derrotar a los ladrones que se las robaron, otras están muy bien escondidas.







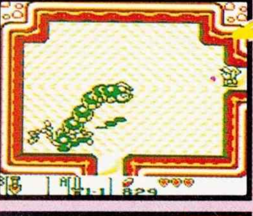


Cuando regresas las hojas doradas no esperes que Richard te dé así nada más la llave, él te enseñará una escalera secreta que va a dar al jardín trasero de su casa, deberás encontrar ahí la llave con la ayuda de tu pala, pero no te vayas con la finta, simplemente camina con cuidado cortando todos los arbustos para revelar hoyos que te harán caer si pasas por encima, la llave se encuentra específicamente en M7 pero el cambio de pantalla te puede llegar a engañar, sólo ubica el hueco que hay entre las piedras circulares y jala la pantalla; ahora sí, encuentra la llave llamada Slime Key con la que abres el castillo ubicado en L6 llamado Key Cavern.



El siguiente punto, aunque no es exactamente un palacio, vale la pena mencionarlo porque ha creado confusión, es el Dream Shrine; para que puedas conquistarlo debes tener el Bracelet (brazalete) con el que levantas cosas pesadas y las Pegasus Boots con las que puedes correr. Para entrar a este palacio debes ir a I4, levanta las piedras y entra a la casita. Para evitar las cuarteaduras deberás correr, aquí encontrarás la Ocarina.

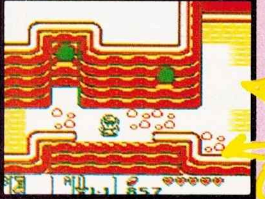




Ahora sí deberás dirigirte a Yarna Desert en MNOP 15 y 16 y deberás derrotar a Lanmola, una especie de gusano del desierto pero con proporciones descomunales, este lo encuentras en M15, una vez vencido obtienes la Angler's Key la cual debes usar en la chapa que se encuentra en el sendero que bordea el río, en C12; con esto el paisaje sufrirá una transformación, apareciendo así la entrada con forma de boca de pez que te lleva a un nuevo y misterioso lugar, llegar ahí puede parecer imposible, pero no si conoces los enigmas de Tal Tal Heights, los cuales deberás aprovechar a tu favor comprobando la teoría de Newton sobre la ley de gravedad (arrojándote al vacío desde el punto B12). Para llegar ahí debes subir por D10 y seguir hasta llegar al punto "suicida".

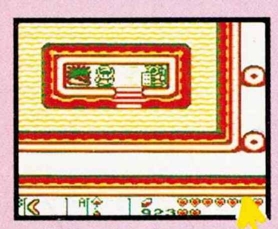






En tu recorrido previo tuviste que haber encontrado los Flippers o aletas, las cuales te permiten nadar bajo el agua apretando el botón B y llegar así al Catfish's Maw en N10; para llegar ve por las escaleras en N9, K11 o N11, no necesitas llave para entrar a este palacio.



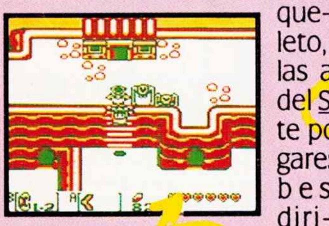


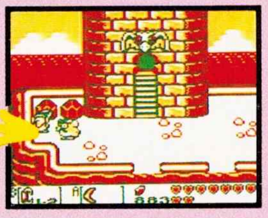
Ya teniendo esta llave, el siguiente paso lógico sería buscar una chapa en donde insertar la llave, sin embargo no es eso lo que debes hacer sino que tienes que encontrar un pasadizo secreto antes de poder abrir el palacio; este pasadizo se encuentra en J14, debajo de uno de los soldados, esta escalera te llevará a la entrada del palacio, a la derecha encontrarás la chapa que abre la puerta.

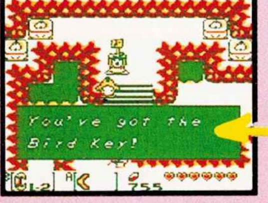


Para llegar al siguiente palacio llamado Eagle's Tower, debes regresar a la veleta de la plaza principal del pueblo de Mabe ubicada en I3 ya que ahí reposa un secreto único que te ayudará a llegar a lo más alto de las montañas, tienes que empujar la veleta para revelar una escalera escondida que te lleva con el legendario Gallo volador de Koholint; al encontrar su esqueleto, tócale "la canción de las almas" que aprendiste del Sapo, con esto revivirá y te podrá transportar por lugares antes inaccesibles. Debes dirigirte al punto A11 y usar al Gallo para volar sobre los precipicios y llegar así a la llave llamada Bird Key, con esta podrás felizmente abrir el palacio ubicado en A15, el camino a ese lugar es largo pero con un poco de perseverancia estarás ahí antes de que cante un gallo.













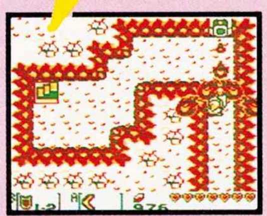
En la siguiente ubicación, encontrarás dos palacios, pero primero deberás realizar una travesía que ¡Guau! ¡Uf! ¡Yihaa!, en los rápidos que empiezan en D16; terminando el recorrido llegarás a tu destino, deberás dirigirte a K13 para derrotar al Armos Knight y obtener así la Face Key, la cual abre el palacio que se encuentra al norte de este lugar en el punto I13.





Casi por último, tu siguiente misión te espera en Turtle Rock que se encuentra en el punto B1. Deberás usar tu Mirror Shield o Escudo de Espejo dentro del punto B4 para que las llamas te "hagan los mandados". Una vez frente a la piedra con forma de tortuga debes tocar nuevamente "la Canción de las Almas" que aprendiste del Sapo para que la piedra cobre vida y no despierte de muy buen humor. ¡Mucho cuidado! Este palacio es el más complicado de todos pero tu recompensa por conquistarlo será grandiosa, estás a sólo un paso del final de este increíble juego.





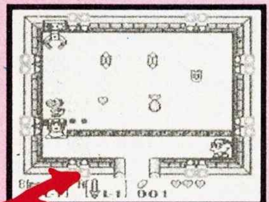
El siguiente y último laberinto del juego se encuentra en THE EGG, ese huevo gigantesco que seguramente visitaste varias veces a lo largo del juego; la diferencia ahora es que ya tienes todos los instrumentos para tocar la melodía que mágicamente abrirá una gran entrada en el huevo. Una vez adentro, el camino es escabroso y sin sentido, te diremos que el secreto de este palacio se encuentra en la librería en un libro llamado Dark Secret and Mysteries of Koholint Island (Secretos obscuros y misterios de la isla de Koholint) que sólo puedes leer con el lente o lupa.

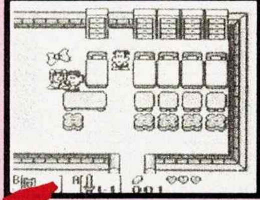




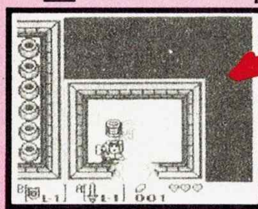
También nos han preguntado en repetidas ocasiones en dónde y como se intercambian todos los items del juego. Aparentemente ha habido mucha confusión pero aquí van de nuevo las coordenadas y los pasos a seguir para el intercambio hasta llegar al Boomerang.

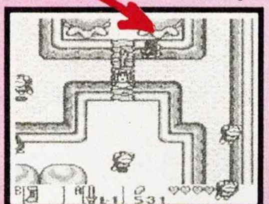
El primer objeto que debes tener es la Yoshi

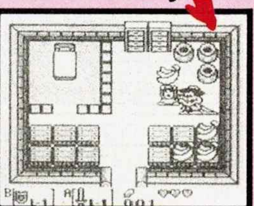




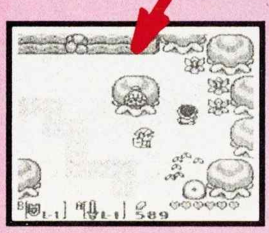
Doll en L4, dentro de la tienda, la debes cambiar por el moño en I3, (se las das a la señora). El moño se lo cambias al BowWow bebito en K2 dentro de la perrera. El BowWow te dará una lata de comida, se la debes llevar al cocodrilo coleccionista en O4, él te dará las bananas con las que harás feliz a un changuito que está en H12, él y sus amigos te construirán un puente y dejarán un palo, el cual debes llevarle a Tarin, el chavo que te da tu escudo al principio del juego, lo encontrarás en I8 pero debes tener ya las

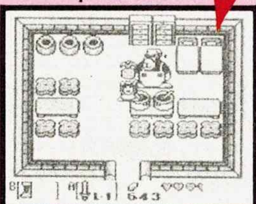


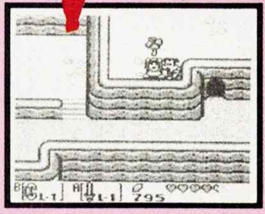




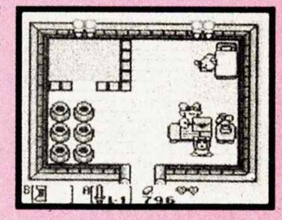
Pegasus Boots para que él aparezca; con el palo bajará el panal de abejas y te lo dará y con éste puedes ir por la piña en el pueblo Animal en N14, con esta piña le das de beber al padre de los bebés que está perdido en Tal Tal Height, B10, en agradecimiento te entregará una flor, la cual no necesitas, por lo tanto se la debes llevar a Christine del pueblo animal en M14, ella te recompensará dándote una carta que, como ya habrás adivinado se la tienes que llevar a Mr. Write quien siempre ha

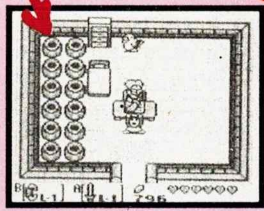


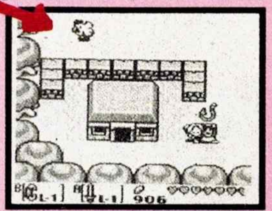




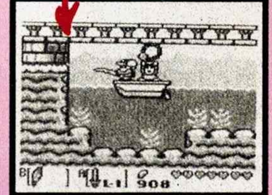
deseado recibir alguna misiva, el problema es que él no tiene muchas pertenencias y sólo te puede agradecer dándote su escoba, pero no la menosprecies, te será muy útil para conseguir el anzuelo... lo adivinaste, se la tienes que llevar a la "abue" Ulrira en M14 y ella te entregará el anzuelo el cual le será de gran utilidad al pescador que encuentras debajo del puente en O11; imagínate ¡un pescador sin



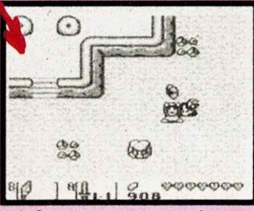


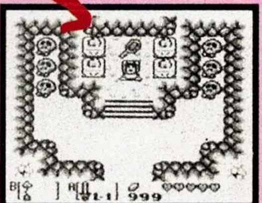


anzuelo!, lo bueno es que con este nuevo aditamente él puede pescar por ti el collar que tanto deseaba recuperar la Sirena que nada en M10, estará tan feliz de haber recuperado su collar que te regalará una escama con la cual, para tu sorpresa puedes darle el toque final a la Estatua de sirena ubicada en O10, ahora encontrarás una cueva que te llevará directamente hacia el lente o lupa la cual te será de gran utilidad para la última etapa del juego.



Ahora sí, lo mejor, una vez teniendo la lupa





dirígete a las orillas del mar en el punto P5 y explota la grieta con una bomba, dentro encontrarás un ser que te intercambia el boomerang por cualquier cosa que tengas equipada en el botón B, cámbiale algo que no necesites mucho y no te preocupes por perder tu pertenencia, si vuelves con este peculiar personaje, te pedirá su boomerang y te devolverá lo que le hayas intercambiado.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Esta nueva versión de la serie Tecmo Bowl, realmente está bastante bien ya que le han sido agregadas muchas cosas, que lo hacen un juego digno de verse en el SNES y conserva muchos detalles característicos de las versiones anteriores.



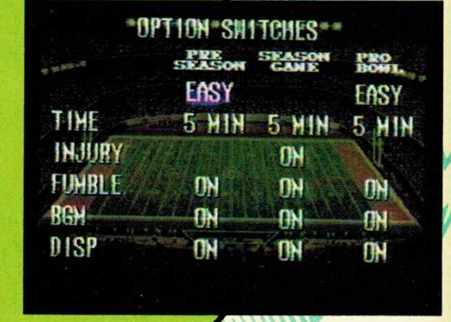
Para empezar, la presentación cuenta con gráficos digitalizados que hacen al juego más vistoso y con esto acabamos con el juego, así que te lo recomendamos mucho ya que... ¡¿Qué!? ¿Qué tengo que escribir más? ¿?(/%$·" sólo por que me voy a divertir si no ya no escribía.

Bueno, para empezar la presentación, ah, sí, ya lo dije. Cuando vas a elegir a algún equipo para jugar o ver estadísticas, se presenta un mapa de E.U. con la situación geográfica de cada equipo (en español, porque ni yo me entendí, te indican en qué lugar está la sede de cada equipo), lo que hace que este juego tenga un poco de valor cultural.





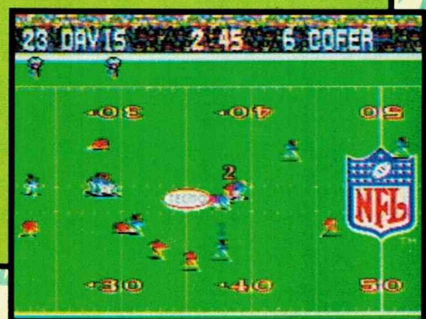
Las estadísticas se actualizaron y están basadas en las diferentes temporadas que podrás elegir en "Schedule" junto con sus calendarios respectivos. En "Option" podrás elegir cuanto tiempo quieres que tarde cada cuarto, si quieres que se presenten fracturas en los jugadores, que existan los balones sueltos, etc.



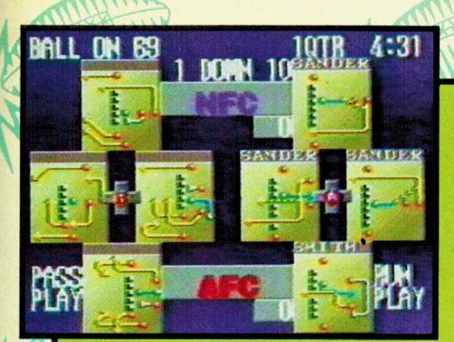


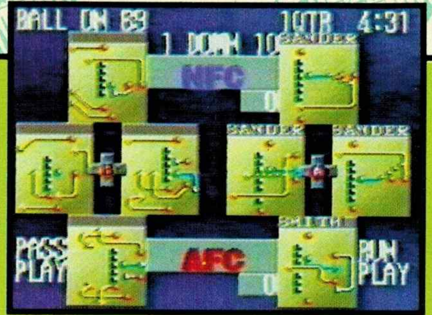
Los gráficos mejoraron muchísimo, sobre todo en el campo y ahora cuando vas avanzando por éste, el piso se mueve como lo hace el piso de los escenarios de Street Fighter II, lo que lo hace más real. Además los jugadores presentan mayor estatura y movimientos más detallados.





Checa la diferencia al comparar con la foto de la derecha que es de la versión anterior.





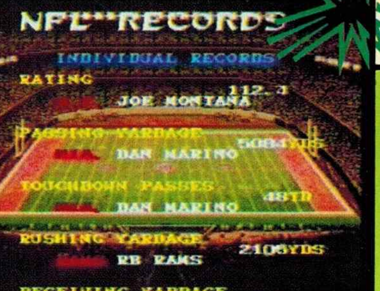
Cuando estás jugando eliges primero la formación y luego la jugada, la cual puedes cambiar en el último momento lo que hará que tu oponente tenga dificultades a la hora de elegir el contraataque.





Cuando acaba un cuarto, también cambias de cancha para que no te aburras por jugar del mismo lado. Además cuando logras el primero y diez el tiempo se detiene en lo que se escucha la música y demás y se reanuda cuando eliges jugada, lo cual es muy bueno ya que si tienes poco tiempo y necesitas anotar desesperadamente, no se te irán segundos valiosos cosa que era muy común en la versión anterior.
También cuando llevas el balón y estén apunto de detenerte, te puedes aventar hacia adelante para ganar más yardas.





Pero no te preocupes si piensas que el cambio de algunos detalles podrían hacer que este juego se vea totalmente diferente a sus antecesores, ya que esta versión conserva muchas características de sus compañeros. La gran variedad de jugadas, los records de intercepciones, pases y anotaciones de las conferencias, las condiciones climatológicas, la cuenta de juegos ganados, perdidos y empatados, la pretemporada, en fin.



Realmente este juego está mejor que nunca gracias a todas las modificaciones que le han hecho lo que lo hacen más real, y si piensas que es choro entonces será mejor que lo veas con tus propios ojos y compruebes que este juego está como para chuparse los dedos.



Una idea que se nos ocurrió para seguir con la sección de Start es algo que nos estuvieron preguntando algunos lectores: ¿Cuántas personas trabajan en un videojuego y qué hace cada una de ellas? Pues mejor que nosotros le inventáramos preferimos preguntarle a quien a diario trabaja en esto, así es que el primero que tenemos es un programador... y no nos fuimos con cualquiera ¡escogimos a uno de los jóvenes programadores más picudos y que está más de moda: Nick "el Capitán de Códigos" Jones.



Nick Jones es un chavo inglés que no se conforma con hacer bien las cosas. Siempre le gusta dar ese "algo más" que hace la diferencia entre lo bueno y lo excelente.

Nick Jones es el jefe de los programadores para juegos de Super Nintendo de Shiny Entertainment, la compañía que realizó el juegazo Earthworm Jim. Tuvimos la oportunidad de conocerlo y no resistimos las ganas de hacerle esta entrevista.

CLUB NINTENDO: ¡Hola Nick! Hemos estado viendo el juego de Earthworm Jim, pero vimos que había un truco para hacer que Jim tenga un peinado a la afro. ¿Qué nos puedes decir de esto?

NICK JONES: Eso desgraciadamente es lo que vamos a poner en la versión Japonesa únicamente, la razón de esto es porque a ellos les va a llegar más tarde. También se ven más plumas cuando le disparas a un cuervo y más huesos cuando disparas a un perro.

C.N.: ¿Cuánto lleva Shiny Entertainment trabajando?

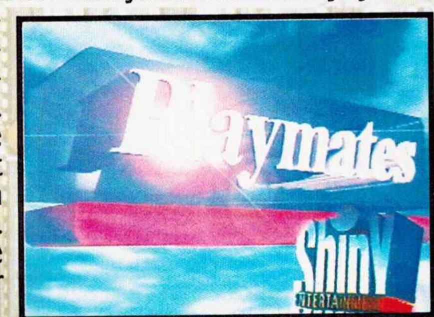
N.J.: Empezamos precisamente escribiendo el juego de Earthworm Jim, por lo tanto no llevamos mucho, probablemente desde enero del año pasado.

C.N.: Ahora estás trabajando con David Perry quien se salió de Virgin para crear Shiny Entertainment, ¿qué nos dices de eso?

David Perry

N.J.: ¡Bueno es una larga historia! ambos trabajábamos en Probe Software, antes de E.W.J. yo iba a trabajar para Acclaim en el proyecto de Mortal Kombat II, ellos tenían los derechos del juego y me ofrecieron el trabajo, era un proyecto de 150,000 dólares, pero dejé eso y empecé a trabajar con UBI Soft en un juego llamado Street Racer. Trabajé en él por dos meses porque soy un adicto de Super Mario Kart; para mí no existe un juego como él, es genial, ¡reto a cualquier persona a que me gane!

En cuanto a David Perry, nos conocemos desde hace 12 años, me llamó cuando se iba a salir de Virgin para decirme que se llevaba a todo su equipo y pedirme que me uniera a él. Ellos trabajaron con Disney y me enseñaron los resultados de su trabajo que era realmente fabuloso. Entonces dejé de trabajar en Street Racer y me fui a trabajar a Shiny. Pienso que tuve razón en hacer esto.



C.N.: ¡Y fundaron un muy buen equipo! ¿No?

N.J.: ¡Así es! ahora somos nueve los que trabajamos en Shiny hay 3 animadores, 3 artistas de "Background" (fondos) y tres programadores. Yo soy el programador líder de los juegos de SNES junto con David Perry quien se encarga de otro sistema y un chavo que llegó hace como cuatro meses llamado Andy Astor. El es nuestro hombre útil y me ayudó mucho en terminar el juego de tal manera que la gente pudo comprar el juego en Navidad.

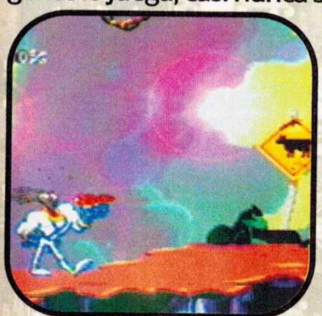
C.N.: Se habla mucho de los programadores, de hecho son todo un mito, pero ¿qué es exactamente lo que hacen?

N.J.: ¡Un programador lo es todo! imagínate que crear un juego es todo un mundo circular, el programador es una enorme rueda que anima a todos los demás, él es como el hoyo central y tiene que reagrupar todo el trabajo del resto del equipo, organizarlo y asegurarse de que todo funcionará bien, de tal manera que cuando se dispare en el juego, el balazo llegará sin problemas a su destino. El programador va a tomar todos los fondos y los pone unos junto a otros, incorpora todos los mapas y se asegura de que cuadren perfectamente. El produce todo el juego. También es una especie de contador porque cuando le dicen que el juego tendrá 24 megabit, él sabe que en realidad los juegos son muchísimo más grandes que eso, los juegos son como de 60 megas o algo así y nosotros tenemos que comprimir toda esa información en el cartucho. Es por eso que cuando tú compras un juego de 24 megas en realidad te están llevando un juego mucho más amplio, esta es la razón por la cual a veces hay espacios en negro de una

pantalla a la siguiente o cuando empieza el juego. Lo que pasa es que el juego se está expandiendo y está metiendo todo un nivel en el SNES, para que esté todo listo cuando lo juegues.
Este es básicamente el trabajo de un programador, por eso pienso que es la parte más difícil.

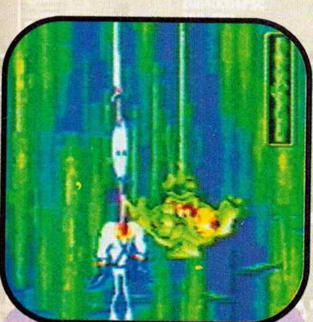
C.N.: ¿O sea que un programador no solamente tiene que ser muy creativo al crear un personaje y su animación sino que además tiene que ingeniárselas para comprimir la información?

N.J.: Siento que me tengo que pulir mucho más en mis juegos porque cualquiera puede inventar un juego de plataformas, es ahí en donde entramos nosotros: Para hacerlo único tenemos que crear la animación y meterle humor. Yo insisto muchísimo en pulir mis juegos, de esta manera los detalles son tan finos que cuando la gente lo juega, casi nunca se da cuenta de ellos, aunque se pasen seis meses jugando el mismo juego. Otras personas sí se fijan en estos detalles como por ejemplo en el sol del primer nivel de Earthworm Jim. Hay cosas que no son inmediatamente evidentes para la gente ya sea porque están detrás de las nubes o en el fondo. Otro ejemplo está en los tubos marinos, logramos imitar el movimiento del mar y el paralelismo de las olas. Todo esto está ahí solamente para mantener la ilusión, aunque no te des cuenta inmediatamente pero le da mucha calidad a la acción y de eso se trata.



C.N.: ¡Sí, claro! porque muchos terminan los juegos por terminarlos y luego van a dar al closet. Earthworm Jim es uno de esos juegos de los que cada vez que juegas les descubres más y más cosas.

N.J.: Una de las cosas que hicimos es poner muchas áreas secretas, a la gente le fascina encontrar secretos; en general es muy buena haciéndolo, tanto que a veces descubren cosas que ni siquiera nosotros sabíamos que se podían hacer, por ejemplo atajos. ¿Ya vieron el escusado en el nivel 1? Si saltan dentro de él, encuentran un atajo, hay cientos de cosas como está en el juego.
En la secuela habrá muchos más elementos creativos, trucos para hacer trampa e incluso juegos escondidos. En Earthworm Jim cada nivel es como un juego de plataformas, lo que hacemos es agregarle otros elementos como el nivel de salto bungee. (ese salto en donde te avientas al vacío con una especie de resorte amarrado a la cintura y que te salva justo antes de la muerte máxima), o la carrera entre los asteroides; siempre estamos intentando variar el interés de la gente de tal manera que encuentren algo nuevo en cada nivel. Queremos lograr mucha interacción con el personaje, por ejemplo en el juego hay un nivel en el que tienes que llevar a un alien por el mundo, lo que sucedería en la mayoría de los juegos si lo llegas a dejar caer sería que el alien "flashearía" unos momentos y perdería un poco de vida. En cambio lo que nosotros hacemos es tratar de incorporar a los personajes; en este caso se convierte en un monstruo que atacará a Earthworm Jim. Para lograrlo tuvimos que hacer toda una animación especial. Hemos visto la cara de la gente cuando esto les pasa y es realmente genial. ¡Nadie se espera este tipo de reacción! ¡es realmente un impacto para ellos!.



¡Bueno E.W.J. no se ata la cuerda en la cintura pecisamente!



C.N.: ¿Qué opinan de lo que logró hacer Nintendo con el juego de Donkey Kong Country?

N.J.: En general a los animadores no les gusta mucho trabajar con la tecnología que se utilizó en DKC. porque aunque se ve muy bonito el resultado es animación por computadora y no tiene fluidez, se llega a ver acartonado. Nosotros intentamos mantenernos alejados de eso, esta es la razón por la cual inventamos la tecnología Animotion. Por ejemplo cuando Jim corre es una animación de 14 cuadros, en la secuela ya tiene 28 cuadros y el personaje es más grande, esto tenemos que comprimirlo para meterlo en el juego. Yo ya lo conozco y está increíble, estamos realmente llegando al punto en que juegas con una caricatura, es lo que queremos lograr.

C.N.: (¡No cabe duda de que cada quién defiende lo suyo!)
Efectivamente hemos visto muchas reacciones con Earthworm Jim y como dijiste, siempre estás descubriendo más cosas.

Excúsame, pero este detalle es exclusivo de los genios locos.

N.J.: Estamos buscando en este momento alternativas porque estamos compitiendo con máquinas que aún no salen, pero sabemos que llegarán. Por este motivo estamos buscando la manera de mejorar el potencial del SNES, estoy diseñando la secuela de Earthworm Jim, de tal forma que tendrá elementos en 3D y modo 7 además de paralelismos que darán la sensación de altura y podremos tener edificios con perspectiva y precipicios que se alejan. bueno estamos llevando al SNES tan lejos como podemos técnicamente hablando, por ejemplo la Asteroid Race, que es un nivel del juego que sale varias veces, llega a dar la sensación de que se está corriendo en un "Tubo de cielo". Cuando yo lo vi por primera vez no lo podía creer...¿el crédito? nadie toma el crédito de nada, ¡somos un equipo formado por nueve personas!.

C.N.: ¡qué genial! Nick, ¿cuánto tiempo llevas trabajando en videojuegos y como programador?

N.J.: ¡Es una larga historia! específicamente llevo 12 años en esto de los videojuegos, cuando tenía 17 años. Teníamos una materia de computación en la escuela, me inscribí a esa materia porque alguien me dijo que la necesitaba. Yo era realmente el peor, no me gustaba y



Hay nueve gentes de Shiny y son:
Nick Jones- Director de Programación.
David Perry - Presidente
Andy Astor - Programador
Nick Bruty - Director de Arte
Steve Crow - Artista
Tom Tanaka - Diseñador
Mike Diotz - Director de Animación
Doug Temapol - Director Creativo
Ed Schofiel - Animador
Los otros chavos nos ayudaron con varias cosas, sus nombres son Mike Pilolli y Eric Siccore. El doceavo personaje no es otro más que E.W.J.

no entendía nada. A mi me gustaba jugar arcadias y había un Atari con un juego de carreras al que era completamente adicto. Mi mamá me daba dinero para comer y pues...¡yo me lo gastaba en las arcadias!.

C.N.: ¡Estamos seguros que no eres el único en hacer eso!

N.J.: Un día llegué al salón de computación y ví a un niño que estaba jugando Space Invaders en la computadora, me dijo que lo había programado él mismo. ¡eso me bastó para en dos meses pasar de ser el peor de la clase, a ser el mejor! empecé a programar jueguitos para mí, nada comercial, variaciones de Pong o imitaciones muy simples de Space Invaders.

Había una máquina llamada Sinclair ZX Spectrum muy popular en Inglaterra, en Estados Unidos, se llamó Timex 2000, era realmente genial porque no sólo te permitía jugar videojuegos sino que también podías programar. Esta máquina fue el predecesor de todo lo que tenemos hoy en día, para nosotros.



C.N.: ¿Esto explicaría de alguna manera el porque Inglaterra tiene tantos programadores últimamente?

N.J.: Bueno por lo menos nuestra generación, la mía y la de David Perry podíamos adquirirla por 150 dólares y teníamos con qué programar videojuegos. No es como en el NES o SNES en donde sólo puedes jugar los juegos pero no puedes aprender nada de la máquina.

Nuestra generación podía programar juegos en sus cuartos, ¡era toda una cultura!. Esta generación brotó hace 12 años cuando conseguí mi primer trabajo. Fue ahí donde conocí a David Perry e hicimos una serie de juegos basados en un personaje llamado "Wally Week" para una compañía conocida como Mikrogen. Era muy divertido, David Perry programaba juegos en Spectrum y Amstrad y yo los convertía para la Commodore 64, esa era mi gran máquina, yo programé juegos como Smash T.V. o Supremac y Loverlord. Yo estaba trabajando con Probe Software cuando el mercado casero de videojuegos se movió a Estados Unidos, cualquier persona con talento era bienvenida allá.

Me empecé a interesar en el SNES porque alguien me enseñó F-Zero y me encantó. Cuando llegué a poner mis manos en esa máquina, me topé con que el manual para programar en ella era muy complicado, no entendía nada estaba escrita en "Japinglés" es decir mitad en Japonés y mitad en Inglés, cualquier cosa ahí escrita podía significar lo que sea. Así es que tuve que ponerme a trabajar en el hardware a base de ensayo y error y con...¡Una paciencia increíble!. Esto me tomó mucho tiempo y finalmente entendí que se podían hacer cosas maravillosas como agarrar imágenes y mezclarlas. Descubrí muchas cosas que utilicé en juegos como Alien 3.

C.N.: Aparte de Earthworm Jim y demás juegos que hayas creado, ¿cuál es tu videojuego favorito en SNES?

N.J.: Sin duda alguna Super Mario Kart, soy un adicto de este juego. Un amigo y yo jugábamos durante 10 horas al día, conocimos cada personaje y cada pista a la perfección. ¡Es el mejor juego que he visto!.



C.N.: ¿Cuál es tu récord en Mario Circuit I?

N.J.: No me acuerdo en este momento, ¡pero reto a quien sea a que me gane!. Conozco todo de memoria, me fascinan los juegos de carreras pero el elemento de 2 jugadores al mismo tiempo es lo que lo hace tan especial, porque inventas cualquier técnica para poder ganarle a tu contrincante. Yo quisiera ver un Super Mario Kart de 8 jugadores simultáneos en donde cada jugador tuviera un personaje.

Esto es lo que busco en las nuevas máquinas como el NU 64, la habilidad de conectar varios aparatos con varias teles en serie y cada quién juega en su pantalla. ¿Se imaginan? ¡El mismo juego y al mismo tiempo!.

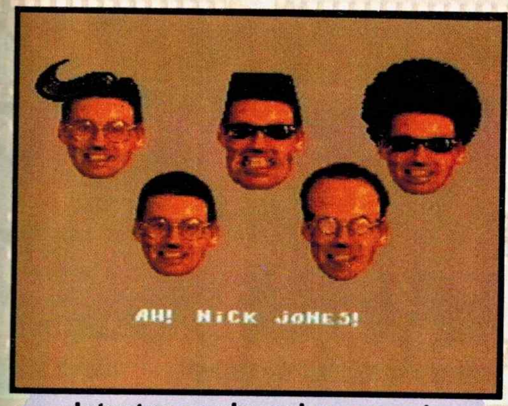
C.N.: ¿Fue esta tu idea con Street Racer?



N.J.: Realmente no puedo tomarme el crédito. Mi trabajo ahí fue reducir el costo del cartucho evitando que tuvieran que agregarle un chip especial que hubiera incrementado 10 dólares el precio. El crédito de los cuatro jugadores simultáneos es realmente de los chavos de Vivid Image, he de reconocer que me sorprendió lo bien logrado que estaba el juego.

C.N.: ¿En qué forma piensas que mejorarán los juegos con la nueva generación de máquinas de videojuegos?

N.J.: La respuesta obvia es que tendrán mejores gráficas,



¡Intenten presionar la pausa y la secuencia YABBAYAB!

más resolución, más colores, mejor sonido, animación más suave... pero todo esto son mejorías superficiales. Necesitamos ver mejorías en la movilidad ¡y esto SUCEDERA! los problemas más frecuentes con las máquinas de 16 bit siguen siendo las restricciones del hardware. Cuando programé la Asteroid Race en E.W.J. el mayor problema fue la cantidad de asteroides que podía tener en la pantalla. Yo quería por lo menos tres veces más para que pudieras dispararles. Tuve que sacrificar mis brillantes ideas para que el juego pudiera trabajar con la máquina. La próxima generación en videojuegos tendrá muchas menos restricciones, de esta manera podré crear en la pantalla exactamente lo que quiero sin problemas.

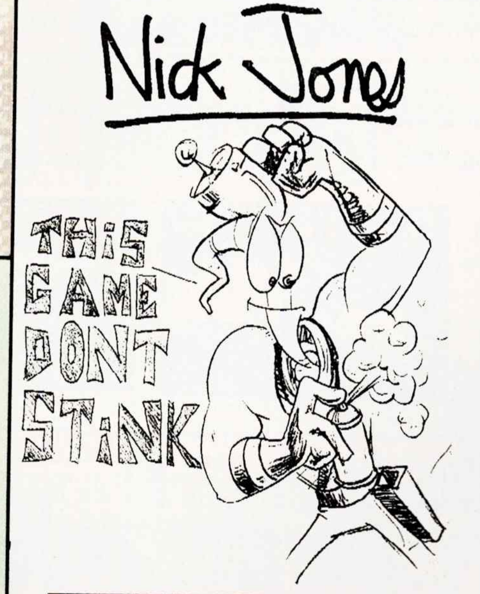
C.N.:¿Quién es mejor programador, tú o David perry?

N.J.: ¡Caray!, ¿quién hizo esa pregunta? ¿qué no lo saben? Es bien sabido, por lo menos en Shiny que David tiene su oficina justo al lado de la mía y tenemos una puerta de vidrio en medio. Esto le permite husmear descaradamente en mis cosas o decirme en voz baja: "Nick, estee, creo que me atoré un poquito, ¿Qué debo hacer?" o "Oye Nick, ¿Cuántas cucharadas de azúcar le pongo a tu café? ¿Quieres una galletita de chocolate que lo acompañe?.

C.N.: Como programador de un juego tan exitoso como Alien 3, ¿Qué futuro le ves a los juegos de 16 bit?

N.J.: Pienso quedarme un rato con SNES porque es realmente una máquina muy difícil para programar (esto impide que salgan muchos juegos muy malos). Esto también significa que si quieres resultados debes ponerte a trabajar y cuando los ves realmente valen la pena. Creo que la nueva generación de videojuegos hará que el hardware sea aún más difícil. Uno de los graves problemas del SNES es el precio de los cartuchos. No hay que olvidar que el NU 64 trabaja con cartuchos también, así es que (según yo), si Nintendo no puede bajar sus precio, por lo menos tendremos que hacer juegos más grandes por el mismo precio, para que valga la pena adquirirlos. ¡Tal vez en un par de años estaré programando Earthworm Jim 5 en un cartucho de 128 megas para el SNES!.





Aquí tienes información exclusiva y confidencial del personaje
ALTURA: 185 cm.
PESO:
208 Libras (94.3Kg.) con el traje puesto
3 Libras (1.3Kg.) sin traje
PELICULA FAVORITA:
The Squirm (el actuó como stuntwurm en la película)
MEJOR AMIGO: Snott
COMIDA FAVORITA:
Spaghetti Boulognese

C.N.: ¿Qué funciones del SNES sientes que no han sido explotadas y tienes planes de usar en futuros juegos?

N.J.: He usado prácticamente todas las funciones que ofrece el SNES. Pero esto realmente no quiere decir gran cosa, es cómo se usan estas funciones lo que realmente cuenta. Yo usé esto para lograr el reflejo del sol en E.W.J y la bruma en los pasillos de Alien 3. Earthworm Jim 2 será mi tercer título para SNES y pues como dice el dicho: "¡Nohay tercio malo!". He hecho un salto tecnológico haciendo este juego. Esto se debe a técnicas de programación más que a funciones de hardware. Creo que el usar estas funciones sólo hará que mis juegos estén más pulidos. Estoy aprendiendo con el desarrollo de E.W.J. 2 en el SNES y mi primer nivel, que por cierto involucra al amigo de Jim, Peter Puppy, ¡simplemente se ve increíble! utiliza cuatro efectos que separados se ven geniales y ¡yo los usé juntos! Este nivel demuestra lo mejor del SNES! Estos efectos hacen que el reflejo solar de E.W.J. se vea..."chafita". E.W.J. 2 estará en exhibición en el show E-3 de Los Angeles en Mayo.

C.N.: Nick, muchísimas gracias por este ratote de tu tiempo, ¡fue muy interesante platicar contigo!.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hasta hoy si querías jugar a los bomberos tenías que meterte a un grupo de exploradores para poder apagar fogatas o bajar gatos de los árboles o tal vez echarle agua a algún bote de basura que se estuviera quemando. Pero ahora podrás ser parte de un escuadrón de bomberos gracias a que Jaleco trae para tu SNES un juego totalmente diferente y muy original en cuanto a temática.

ITEMS

En este juego asumirás el papel de un bombero, lo que significa que tendrás el deber de rescatar personas y apagar incendios, y para hacerlo cuentas con diferentes accesorios.



Tanque Rojo. Sirve para apagar incendios de tipo A o sea cualquier flama roja. Puedes usarlo ilimitadamente, ya que se descarga y se vuelve a cargar automáticamente.







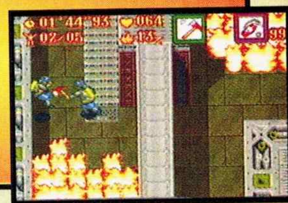
Tanque Verde. Con éste podrás extinguir incendios químicos tipo B. Este tanque se acaba y ya no se puede volver a usar.



Tanque Azul. Es para incendios de tipo C, es decir del tipo eléctrico. Al igual que el tanque verde, sólo se usa una vez y se tira.

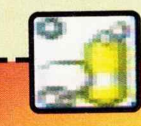
Hacha. Cuando alguna de las puertas no quiera abrirse, úsala. También sirve para golpear a los compañeros. (¡Qué divertido!)





Cuerda. Podrás cruzar agujeros en el piso con ésta. Muy útil en departamentos.



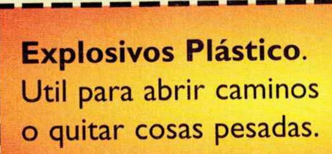




Tanque de oxígeno. Este Artículo te permitirá respirar en condiciones tóxicas.



Gancho. Con esto podrás checar si el piso está en buenas condiciones.



Explosivos Plástico. Util para abrir caminos o quitar cosas pesadas.









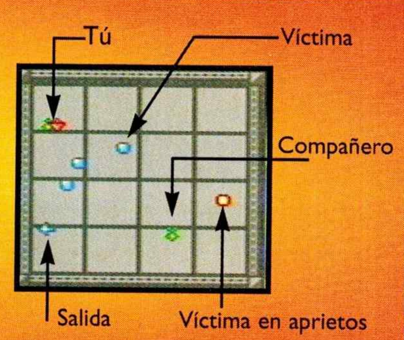
BOMBA
Sirve para apagar fuego rápidamente. Usala en casos extremos.

El equipo será ofrecido según la misión que hayas elegido, además que sólo podrás elegir 3 cosas (sin contar el tanque rojo), ya que si quieres llevar más no podrás correr o patear.

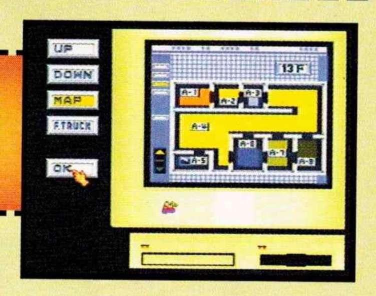
MAPAS

Cuando pongas "select" verás una pantalla donde se muestra en qué piso estás, en qué lugar estás tú y tus compañeros, dónde se encuentran las víctimas y la salida. Si presionas "Start" te pondrán otra pantalla donde podrás cambiar el equipo que usas por el que llevas de reserva y podrás elegir que botón vas a apretar para usar tu equipo.





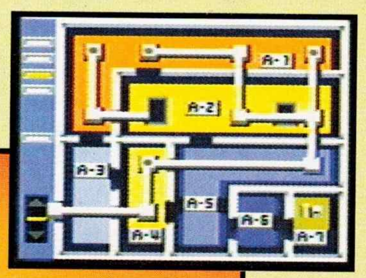
Al elegir tu misión podrás analizar la situación viendo como está el edificio por dentro con "Map", ver cada piso del edificio con "Up" y "Down" y posicionar el camión de bomberos con "F.Truck".





MISIONES

Hoy en rescate 658-1111 presentaremos las historias de gente que ha arriesgado su vida.



BRADSHAW STEEL MILL



La "Bradshaw Steel Mill" está incendiándose. Algunos trabajadores están todavía atrapados. En 8 minutos la fábrica no estará en buenas condiciones. Tendrás que rescatar por lo menos a 5 per sonas y salir lo más rápido posible.





ZONAS IMPORTANTES

A3-Salida
A7-Cuarto de Control-Si activas la computadora, podrás abrir las puertas que anteriormente estaban cerradas.
A2-Cuarto de Fundición-Ten cuidado del hierro fundido.

EQUIPO:

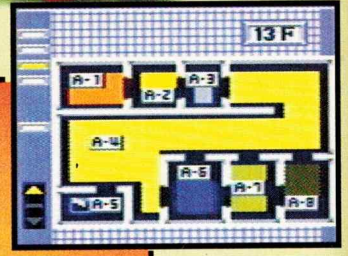
El hacha es muy útil ya que te encontrarás con tanques, los cuales explotarán si los tocas, así que si quieres librarte de ellos usa el hacha cuidando tu distancia. El tanque azul te permitirá apagar el fuego en A7.



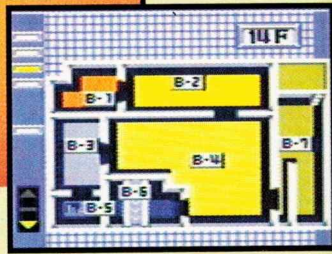


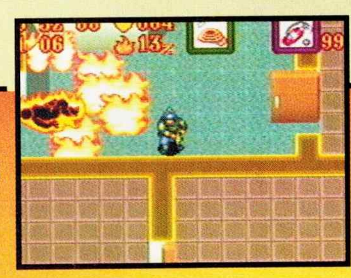


PYGMALION PRODUCTIONS



Pygmalion Productions, una manufacturera de maniquíes está en peligro.
El presidente Matthews y algunos empleados están atrapados. Bajo estas circunstancias tendrás sólo 10 minutos para completar la misión. Rescata por lo menos a 6 personas y sal inmediatamente. Ten cuidado del fuego químico ya que será muy común encontrarlo.





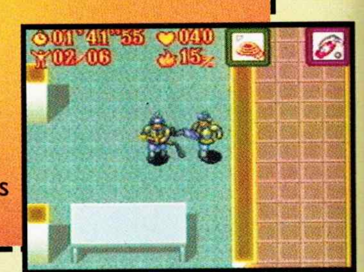
ZONAS IMPORTANTES

A1,2Y3-Podría haber gente.
A4-Aquí podría haber zonas afectadas, ten cuidado.
A5-Salida

A6,7y8-Almacén-Aquí podrás encontrar gente entre los maniquíes. Para encontrarlos arroja agua.

B1-Oficinas
B2-Estancia
B3-Recibidor
B4-Area de trabajo
B5-Area de entrada
B6-Cuarto de ejecutivos
B7-Oficina del Presidente Matthews

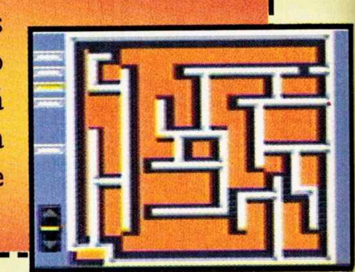




EQUIPO:

Unicamente llévate la cuerda la cual será sumamente útil.
Si necesitas otra cosa encontrarás a tus compañeros en B4.





McGLONE MINE

SELECT STAGE
MCGLONE MINE
TARGET FLOOR
:1F

-Hubo un accidente en la mina. Mientras escarvaban, los mineros encontraron un depósito de gas venenoso. La mina se llenó de gas y está llena de gente atrapada. Tendrás 10 minutos para rescatar por lo menos a 7 personas. Tendrás que cuidar tus reservas de oxígeno.

EQUIPO:

Aquí los explosivos son muy importantes, pero ten cuidado.
Tu tanque de oxígeno podrá ser recargado cuando encuentres a tu compañero.



El Gancho te servirá mucho ya que existen lugares inseguros que están escondidos.



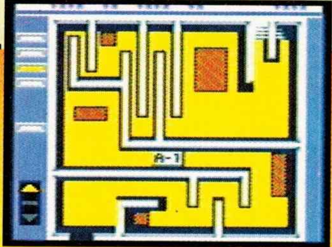


SELECT STAGE



DINO PARK
TARGET FLOOR
:1F 2F 3F

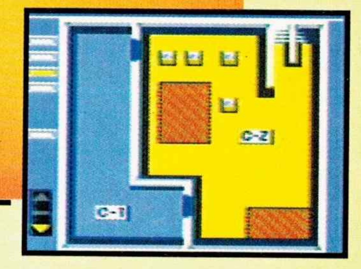
DINO PARK

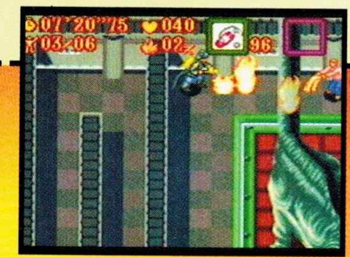




-El fuego ha estallado en Dino Park. Hay muchos turistas atrapados en el museo. Ten cuidado, ya que muchas de las atracciones podrían no funcionar bien. El fuego se expande lentamente, así que tendrás 15 minutos para rescatar por lo menos a 6 personas y salir.





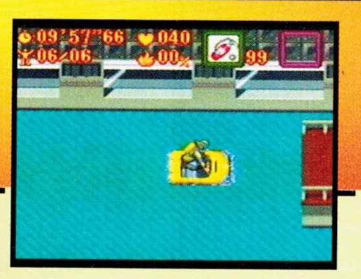


ZONAS IMPORTANTES

A1-Area principal.
B1-Mapa de viaje.
C1-Viaje en lancha.
C2-Exhibición

EQUIPO:

Realmente no necesitas nada más que el tanque rojo. Esta misión es muy fácil.

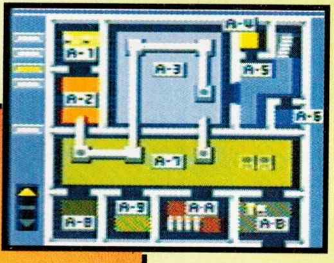




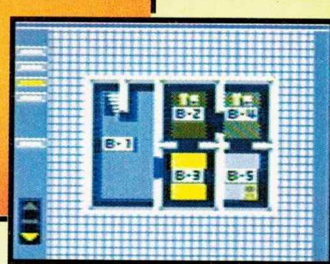
WHITNEY APPLIANCES

SELECT STAGE

WHITNEY
APPLIANCES
TARGET FLOOR
:1F 2F



-Whitney Appliance Factory está en llamas. La fábrica está controlada con una serie de puertas de seguridad. Las puertas parecen no estar funcionando, así que tendrás que investigar qué pasa para poder rescatar a la gente. El asunto es grave así que sólo tendrás 15 minutos para rescatar a 8 obreros y salir. Prepárate para encontrar fuego eléctrico.







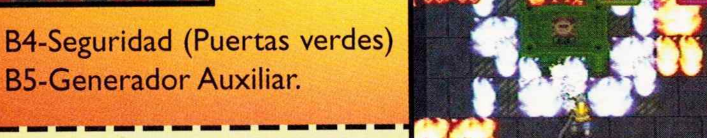
ZONAS IMPORTANTES

A1-Seguridad (Puertas rojas y verdes)
A3-Area de manufactura
A4y6-Almacén
A5-Estancia
A7-Area de producción
A8y9-Laboratorios
AA-Boiler (Un área que no te va a gustar nadita de nada)
AB-Salida





ZONAS IMPORTANTES
B1-Area de empleados
B2-Seguridad (Puertas rojas)
B3-Cafetería.
B4-Seguridad (Puertas verdes)
B5-Generador Auxiliar.

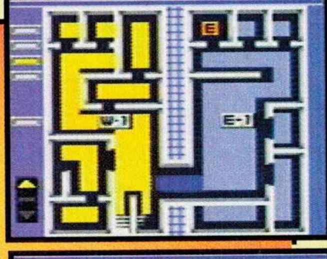


EQUIPO:
El tanque azul es muy útil para B5
En esta escena lo importante es que seas rápido, muy rápido sobre todo en AA.

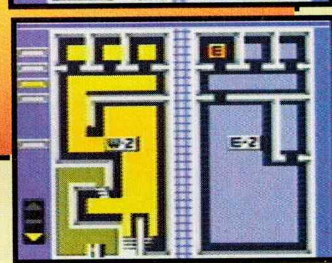
GEMINI TOWERS

Hay un incendio en las famosas torres gemelas. Mr. Zach Meston, multimillonario y supuesto vendedor de armas, tenía una fiesta en la torre Este. Muchos de los invitados están todavía atrapados. Tendrás 7 minutos antes de que la estructura se venga abajo, para rescatar a 9 de los invitados y salir.









EQUIPO:
El hacha es indispensable para abrirte camino a través de las zonas dañadas. Como se supone que ya posees práctica a partir de aquí las misiones serán más difíciles y tendrás que ser veloz





ZONAS IMPORTANTES
E2,E1-Torre Este
E-Elevador Piso 59/60.
W2,W1-Torre Oeste

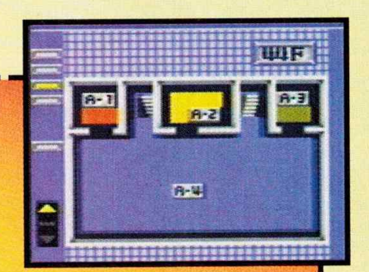
SHYLOCK CENTER

SELECT STAGE



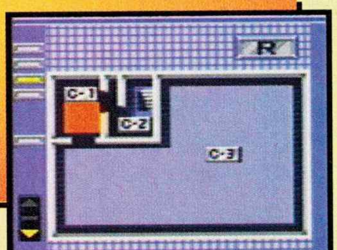
SHYLOCK CENTER
TARGET FLOOR
:44F 45F R

El Shylock Center está en llamas.
El fuego empezó en el piso 45 y se está expandiendo por todo el edificio. Mr. McNamara, el director de la empresa, junto con otros empleados están atrapados. Tienes sólo 5 minutos para rescatar a 6 ó más personas.
El edificio se hace rápidamente inseguro.









ZONAS IMPORTANTES

A1,A2-Oficinas
A3-Salón de conferencias
A4-Cubículos.
B1,B2-Oficinas
B3,B6-Salón de conferencia
B4-Corredor
B5-Cafetería
B7-Oficina de McNamara.
C3-Cuarto de Máquinas.





EQUIPO:

El extinguidor azul te ayudará a abrirte camino en los cubículos.

La cuerda te será útil para el cuarto de máquinas.

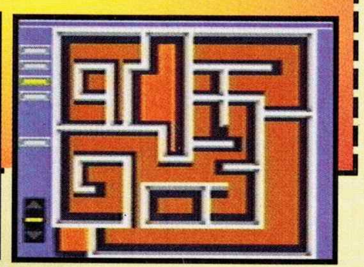




PARIS MINE

Hubo un accidente en Paris Mine. La mina está llena de gas tóxico proveniente de un depósito natural. En 4 minutos tendrás que rescatar a los mineros atrapados y salir.





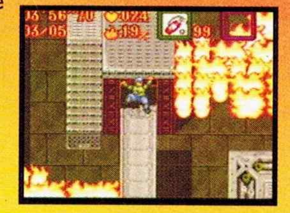
EQUIPO:

Al igual que en "Mc Glone Mine" el oxígeno y los explosivos son vitales, pero ahora tendrás que correr ya que el tiempo se agota. Afortunadamente está tu compañero que te proveerá de oxígeno.



ALGUNOS CONSEJOS

1. Cuando se acabe la carga de tu tanque rojo, suelta el botón de disparo para que cargue más rápido.
2. Mientras esperas que cargue, aléjate un poco del fuego, ya que podría prenderse donde se suponía que acababas de apagarlo.
3. No tardes en rescatar a alguien ya que puede morir.
4. Si te encuentras con alguien que se pone terco, déjalo y hasta el final ve por él.
5. Elige primero las misiones que se te dificulten, así si te eliminan cuando estés en alguna de ellas, no habrá problema si es que antes no habías pasado esta escena.
6. Cuando estés usando el tanque de oxígeno no corras, ya que se gasta más rápido.
7. Cuando rescates a alguien, escucha sus consejos, a lo mejor te dicen algo importante.
8. Es importante que estés preparado para las sorpresas.



9. No te acerques a los tanques que contienen químicos ya que explotan.
10. Presiona R para ver si hay fuego del otro lado de las puertas, no vaya a ser que te tomen por sorpresa.
11. Usa L para quedarte en el mismo lugar mientras apagas el fuego en diagonal.
12. No comas con la boca llena. (Nada que ver)

The Ignition Factor es un juego muy original y muy bueno. Realmente sientes la emoción y el peligro del fuego, así como el calor o será que se está quemando el SNES? Ah no, son los cerebros de Axy y Spot! bueno ya ni modo, en realidad no se perdió mucho, sólo un par de bits de información. Si querías algo diferente y divertido, aquí lo encontrarás.

Estos códigos los tendrás que realizar en la pantalla del título donde aparece "Game Start", "Password" y "Sound Test".

* Empezar en el nivel 2
Presiona y mantén R en el control 2, escoge "Game Start" y presiona start en control 1.

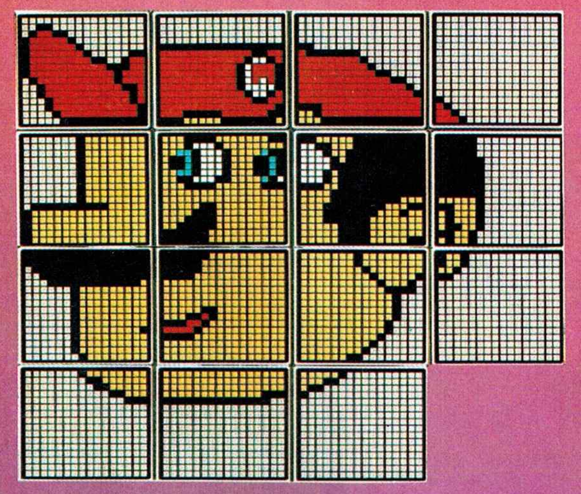
* Empezar en el nivel 3
Presiona y mantén L en el control 2, escoge "Game Start" y presiona start en el control 1.

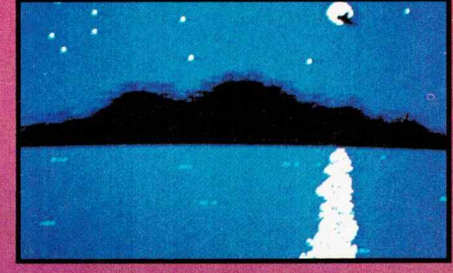
* Empezar en DM Headquarters (nivel secreto)
Presiona y mantén L y R en el control 2, escoge "Game Start y presiona start en el control 1.

GALERIA

Regresa la sección de Galería para responder a muchos lectores apasionados de Mario Paint que nos han mandado sus dibujos, nos preguntan cómo dibujar personajes y nos mandan algunas dudas.
Una forma en la que quedarán respondidas muchas preguntas es dejar que corra sola la presentación. Así te darás cuenta en veinte minutos y medio de todas y cada una una de las funciones.

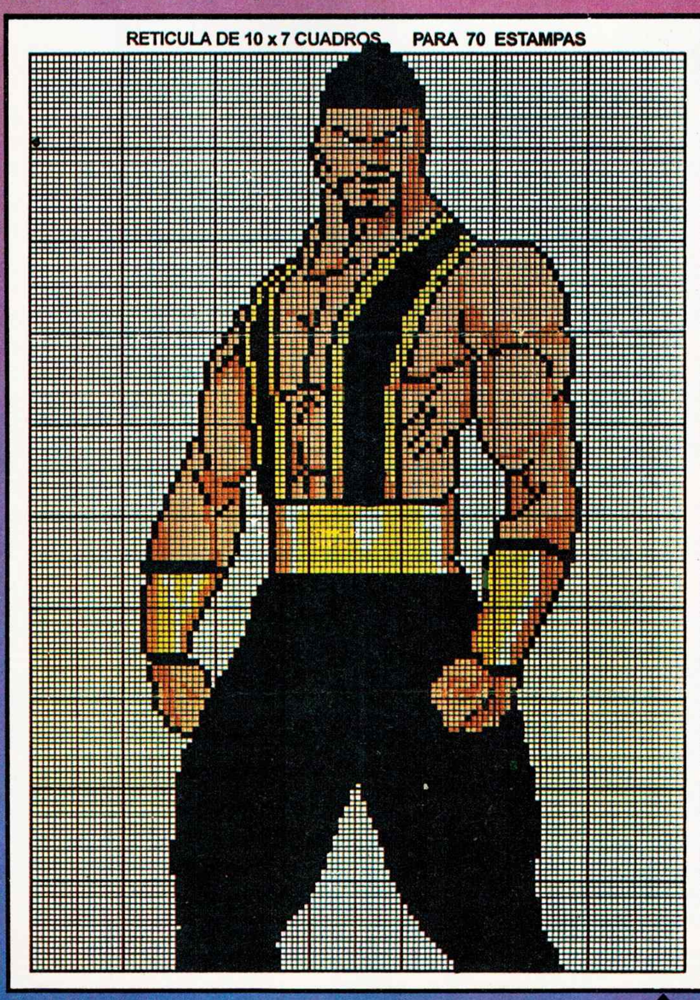
VIRGILIO RICARDO LAZARO





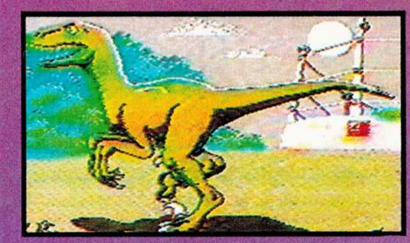
EQUIPO M.R.F.

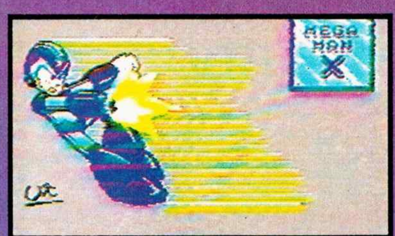
RICARDO GOMEZ NAJERA



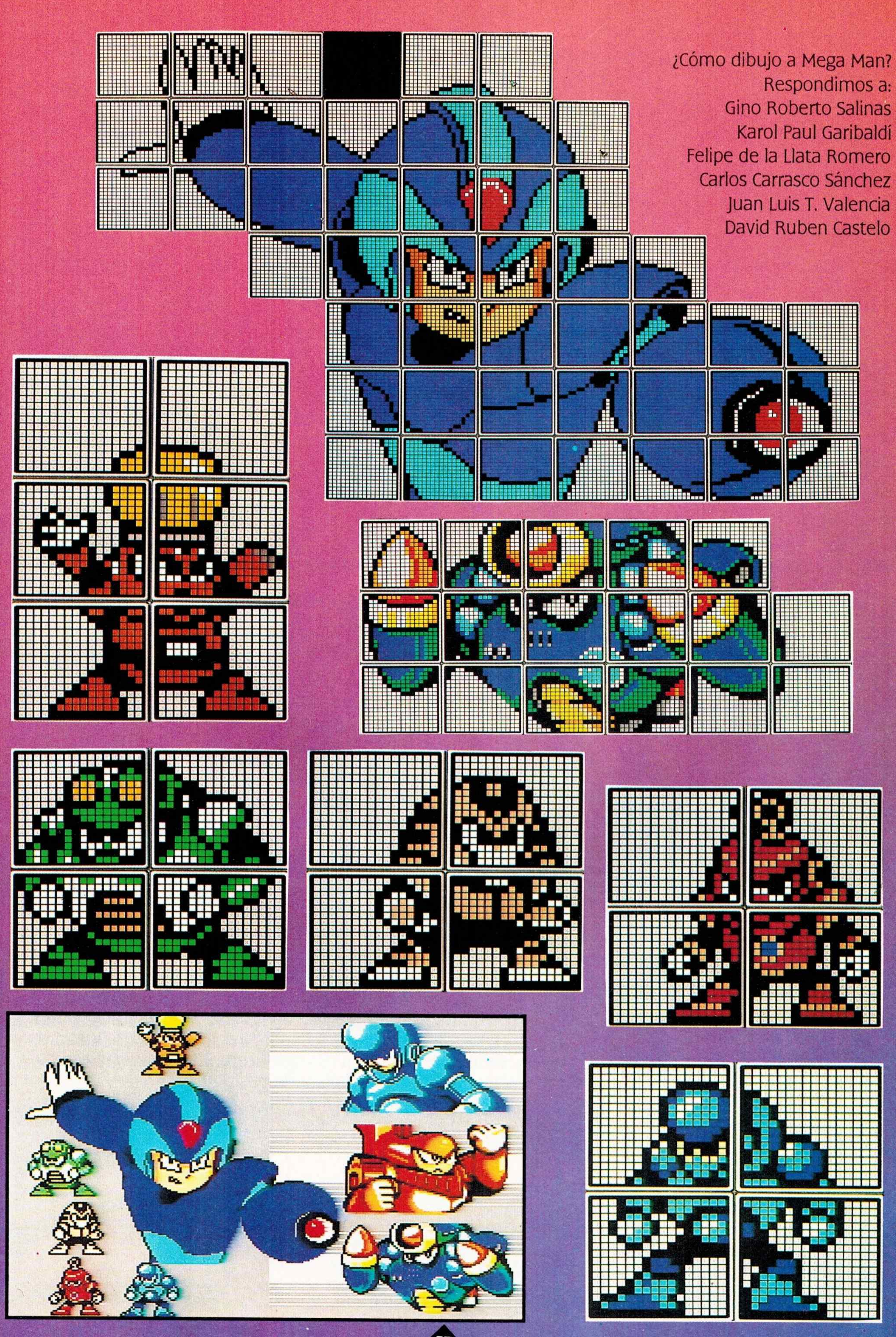


VICTOR MARTINEZ RIOS









¿Cómo dibujo a Mega Man?
Respondimos a:
Gino Roberto Salinas
Karol Paul Garibaldí
Felipe de la Llata Romero
Carlos Carrasco Sánchez
Juan Luis T. Valencia
David Ruben Castelo

INFORMACION SUPERNESESARIA

THE LION KING

El pequeño Simba vive la agradable vida que le brinda su situación de futuro rey de la selva...¡Sí! Claro se tiene que cuidar de los puercoespines y de las arañas pero en general es muy divertido ser arrojado por changuitos, saltar de jirafa en jirafa o balancearse de la cola de un hipopótamo.

Esto es antes de que se crea obligado a huir por culpa de su malvado tío Scar, bueno está bien esto no sale exactamente así en el juego pero... ¡OK! ¿Ya todo el mundo vio la película? bueno pues este es el juego de la película y sucede lo mismo, siempre y cuando seas lo suficientemente bueno como para llevar a Simba a ser el Rey León.



En este juego Virgin nos muestra unas gráficas realmente impresionantes... No, no es Silicon Graphics, ¡pero aún así! no te dejes engañar por el tierno semblante del juego, es un título con mucho reto, por lo general tiene una buena movilidad salvo cuando se trata de pequeñas plataformas, pero de todas maneras este juego vale mucho la pena.

Guia a Simba a través de diez diferentes niveles:

THE PRIDE LANDS

Asegúrate de aprender a manejar bien a Simba y de dominar todas sus habilidades, checa todos los lugares posibles en busca de items, no te preocupes la gente de Virgin pensó que seguramente te gustaría investigar todos los rincones que gentilmente programaron para ti, así es que no hay límite de tiempo.



CAN'T WAIT TO BE KING

Salta sobre la cabeza del rinoceronte para que te impulse sobre los árboles, pásate de jirafa en jirafa, ahora sube de nido en nido hasta que llegues a los changuitos. Algunos changuitos se asustan cuando Simba les...¿ ruge? ¡Bueno! es que se asustan con cualquier cosa. El caso es que algunos de ellos podrían cambiar de posición.





THE ELEPHANT GRAVEYARD

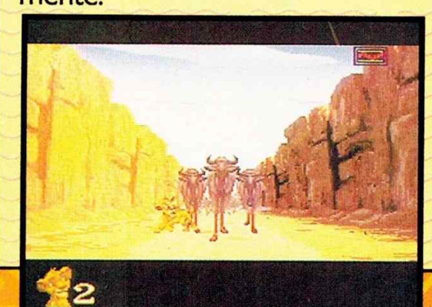
¡Huy, huy, huy! tu papá te advirtió que no fueras más allá de lo que toca la luz. ¡Sí, Sí! ya sabemos que es cosa del juego, que ya viste la película y que si te hubieran dado la oportunidad de decidir...¡Seguramente hubieras hecho lo mismo que Simba! Bueno pues ya que estás aquí cuídate de la hienas y encuentra el camino saltando y colgándote de los huesos. ¡Ah! Claro que hay buitres, ¿qué esperabas encontrar en un cementerio de elefantes?





THE STAMPEDE

¡Corre por tu vida! esquiva las gazelas salvajes y las piedras del camino, siempre recuerda que Simba puede saltar, esto te ayudará mientras escapas desesperadamente.



SIMBA'S EXILE

No pierdas tu tiempo pachangueando, ¡Sí! dijimos que este juego no tenía límite de tiempo y que podías investigar todo lo que querías, pero las hienas de Scar te estarán lanzando piedras continuamente sobre todo si te quedas en un solo lugar, esto llega a ser muy molesto porque pierdes vidas y sólo tienes dos continues por lo tanto mantente en movimiento, ¡pero no a lo loco!. Podrías picarte.



HAKUNA MATATA

Diviértete cayendo por las cascadas, encontrando items y cuidándote de los pequeños seres malignos que habitan en las praderas como son las arañas o las ranas. Deberás mostrar tu habilidad saltando lo más alto posible para subir de tronco en tronco por la gran cascada. Un pequeño tip es que recuerdes que si agarras vuelo y presionas hacia abajo harás que Simba ruede, esto es particularmente útil cuando te encuentres con los gorilas.



SIMBA'S DESTINY

¡Pero cuánto has crecido! (esto suena a tu tía cuando te vuelve a ver después de mucho tiempo) ya eres todo un león esto trae un pequeño problema, ya te habías acostumbrado a ser tan sólo un cachorrito y ahora tendrás que aprender los nuevos movimientos de Simba.



BE PREPARED

¡No podía faltar un nivel de lava! Es inútil decirte que tengas cuidado de no caer en ella y que esquives a los murciélagos, así es que sólo te deseamos toda la suerte de la jungla...¡la vas a necesitar!.



SIMBA'S RETURN

¿Quién dijo que era fácil ser rey? Tendrás que demostrarles a esas hienas quién es el que manda y no te será nada fácil. Tendrás que eliminar a todas las hienas de una pantalla antes de poder pasar a la siguiente. Ponte frente a la entrada de una cueva y presiona hacia arriba para llegar a otro lado. ¡No te des por vencido! ¡Estás tan cerca de ser un verdadero Rey! ¡sólo te falta Scar!



PRIDE ROCK

Scar no es un adversario fácil, no te dejará el trono tan fácilmente, será una sangrienta pelea a muerte...¡No! Claro que no es MKII. De todos modos ¡mucha suerte!





FINAL FANTASY VI



¿Dónde están todos los "Magicite"?

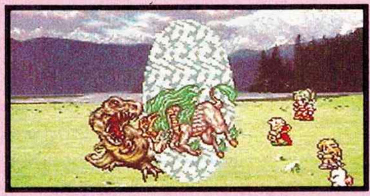
Los Magicites son las piedras mágicas que al equiparlas te permitirán aprender palabras mágicas, además de invocar su poder; muchos de estos Magicites te los darán conforme va avanzando la historia del juego y otros hay que buscarlos; a continuación te diremos dónde están todas estas piedras.

Los primeros 4 Magicites los encuentras en Zozo al ir en busca de Terra; estos magicites son:

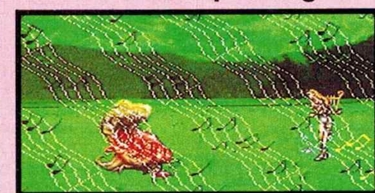


Ramuh
Poder: Bolt Fist

Kirin
Poder: Life Guard



Siren
Poder: Hope Song



Stray
Poder: Cat Rain

Our friends are all gone...
We haven't much time left...
No choice but to entrust you
with our essences...

Dentro de la fábrica de Vector (el Imperio) hallarás primero a dos Spears a las que tendrás que derrotar para que así te den sus poderes.

Shiva
Poder: Gern Dust



Ifrit
Poder: Inferno



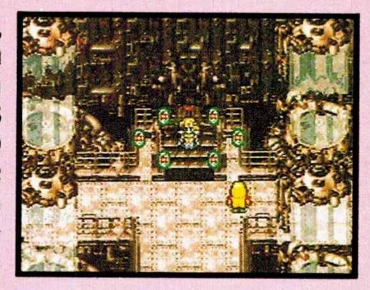
Unicorn
Poder: Healt Horn



Madvin
Poder: Chaos Wind



Más adelante, en la misma fábrica recibirán más Magicites pero primero tienes que derrotar a un minijefe llamado Number 024.



Shoat
Poder: Demon Eye

Phantom
Poder: Fader



Carbunkl
Poder: Ruby Power



Bismark
Poder: Sea Song





En Jidoor, ya sea antes o después del fin del mundo, podrás comprar dos Magicites en el salón de subastas, pero para que te los vendan tendrás que comprar todo lo que está a la venta:

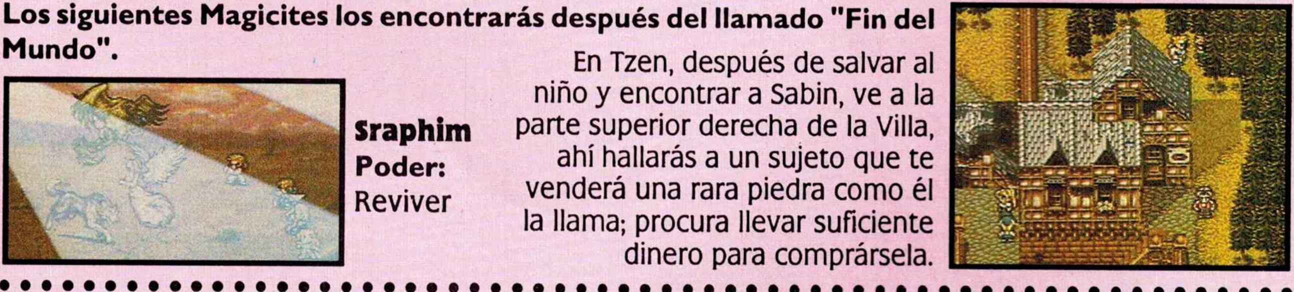
Golem
Poder: Earth Wall

Zone Seek
Poder: Wall



Los siguientes Magicites los encontrarás después del llamado "Fin del Mundo".



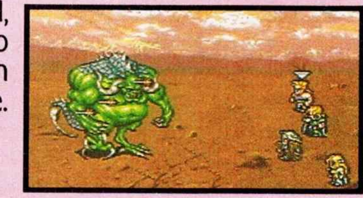


Sraphim
Poder: Reviver

En Tzen, después de salvar al niño y encontrar a Sabin, ve a la parte superior derecha de la Villa, ahí hallarás a un sujeto que te venderá una rara piedra como él la llama; procura llevar suficiente dinero para comprársela.

En Mobliz, te encontrarás a Terra, después de charlar con la mayoría de personas y niños de ahí te enfrentarás a un enemigo llamado Phunbaba quien huirá antes de que acabes con él, olvidando así un Magicite.

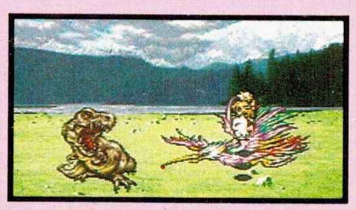




Fenrir
Poder: Moon Song



Una vez que obtengas el "falcon" regresa a la isla en la que estaba atrapada Celes y en la playa encontrarás otro Magicite.



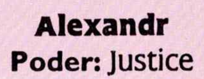
Palidor
Poder: Sonic Drive







En Doma Castle deberás formar un equipo en el que esté integrado Cyan, y con él deberás entrar a dormir al cuarto que se ve en la primera foto, así entrarás a pelear a una "zona extraña" donde conocerás parte de la historia de este personaje, después de escapar de esta zona ve al cuarto del rey, ahí habrá un Magicite.



Alexandr
Poder: Justice



Starlet
Poder: Group Hug



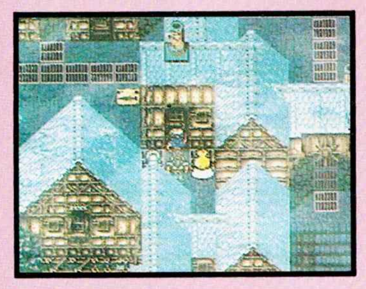
En Jidoor, tendrás que entrar a la casa de Owzer, donde tendrás que checar varias cosas (entre ellas la lámpara, el diario y los cuadros), más adelante te encontrarás a Relm y tendrás que enfrentarte a un jefe para obtener un Magicite.



Al norte de Tzen hay una montaña a la que podrás entrar con el Falcon y cuando tengas 8 miembros, ahí adentro encontrarás a Locke y el Magicite.

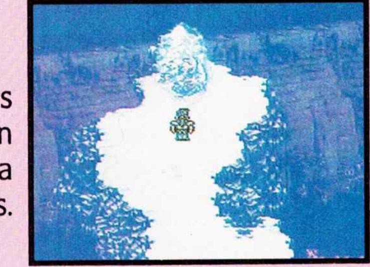
Phoenix
Poder: Rebirth





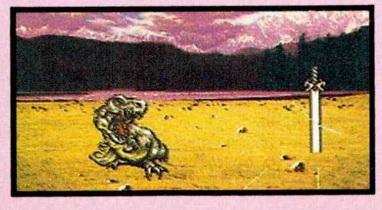
Una vez con Locke de vuelta, forma un equipo con él y ve a Narshe; él será capaz de abrir todas las casas que están cerradas; en especial ve a donde te venden armas y busca al dueño que se encuentra descansando en su cuarto. Cuando te dé a escoger entre la piedra o la espada escoge la piedra.

También ahí en Narshe deberás ir al cañón para ver a la Esper con quien esta vez te tendrás que enfrentar para así obtener sus poderes.



Dentro de la cueva de Umaro, (también en Narshe) encontrarás otro Magicite, para esto tendrás que buscar dentro del cráneo que está en su "habitación".

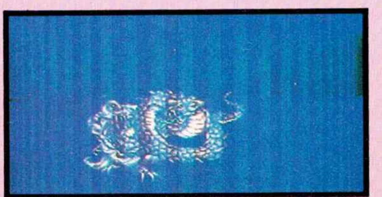
Ragnarok
Poder: Metamorph

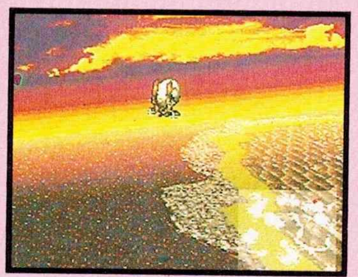


Tritoch
Poder: Tri Dazer



Terrato
Poder: Earth aura







Cuando te encuentres volando sobre el mundo del Caos, te podrás encontrar a un enemigo llamado Doom Gaze contra el que tendrás que pelear rápidamente pues corres el riesgo de que se escape, cuando lo derrotes obtendrás un Magicite.

Bahamunt
Poder: Sun Flare



Regresa al castillo de Figaro y pide que te transporten de regreso al Desierto de Figaro; a medio viaje te dirán que el castillo chocó con algo, ahí deberás investigar (por dónde está la cárcel podrás bajar), así llegarás a un castillo donde encontrarás el Magicite "Odin".



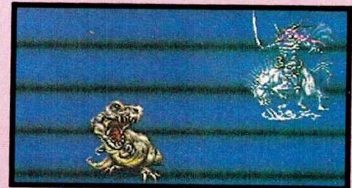


Dentro del mismo castillo, si caminas 5 pasos al sur del trono de la derecha y presiona el botón A, abrirás una puerta secreta en el cuarto de la derecha, ahí podrás cambiar el Magicite "Odin" por "Raiden".

Odin
Poder: Atom Edge



Raiden
Poder: True Edge



El último Magicite lo obtienes al derrotar a los 8 dragones; éste es un Magicite muy inusual pues su efecto es tan dañino para ti como para los enemigos.



Crusader
Poder: Purifier

¿Dónde están los 8 Dragones?

A continuación te damos una rápida ubicación de los 8 Dragones.

M T ZOZO



Storm Dragon
Punto Débil: Lightning
10 magic points
Force Armor

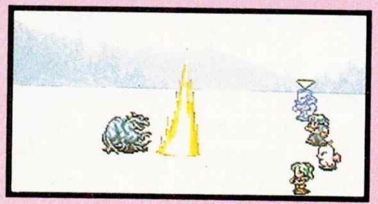
PHOENIX CAVE

Red Dragon
Punto Débil: Ice
10 magic points
Strato



NARSHE

Ice Dragon
Punto Débil: Fire
10 magic points
Force Shield



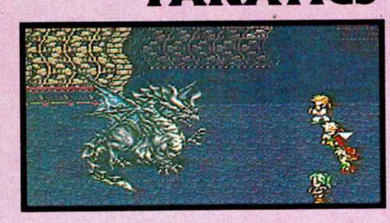
ANCIENT CASTLE*



Blue Dragon
Punto Débil: Lightning
10 magic points
Scimatar

*Se encuentra en el cuarto secreto

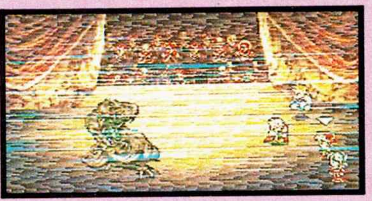
FANATICS TOWER



White Dragon
Punto Débil: ???
10 magic points
Pearl Lance

OPERA HOUSE

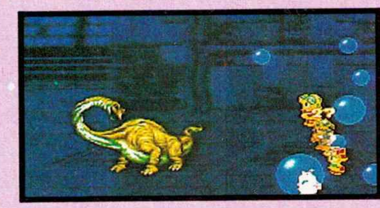
Dirt Dragon
Punto Débil:
Wind, Water
10 magic points
Magus Rod



TORRE DE KEFKA

Skull Dragon
Punto Débil:
Fire, Pearl
10 magic Points
Muscle Belt





Gold Dragon
Punto Débil: Water
10 magic Points
Crystal Orb

COLISEO



En el Mundo del Caos te encontrarás con un edificio muy particular el cual es el Coliseo (Colosseum), aquí tú podrás apostar algunos de tus items contra otros monstruos o seres en búsqueda de items raros; a continuación te daremos una lista de las cosas que puedes apostar, el objeto que obtendrás si ganas y el enemigo al que te enfrentarás; las flechas tienen dos significados: ▲ si te conviene la apuesta o ▼ si no vale la pena, los items que están marcados con ? son los que tú debes decidir si los cambias o no (checa que no vayas a dejar a ningún personaje sin armas).

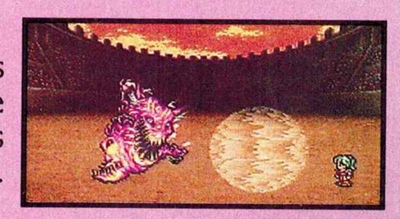
	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
▼	Aegis Shield	Tortoise Shield	Borras
?	Air Anchor	Zephyr Cape	Brontaur
▲	Assassin	Sword Breaker	Test Rider
▼	Atma Weapon	Graedus	Gt Bejemont
▲	Aura	Strato	Rhyos
?	Aura Lance	Sky Render	Land Worm
▲	Behemont Suit	Snow Muffler	Outsider
▲	Blizzard	Ogre Nix	Scullion
?	Blizzard Orb	Rage Ring	Allosaurus
▲	Bone Club	Red Jacket	Test Rider
?	Break Blade	Break Blade	Lethal Wpn
▲	Cat Hood	Merit Award	Hoover
?	Charm Bangle	Dragon Horn	Retainer
▲	Chocobo Suit	Moogle Suit	Veteran
?	Coronet	Regal Crown	Evil Oscar
▼	Crystal Helm	Diamond Helm	Dueller
▼	Crystal Mail	Ice Shield	Covert
?	Crystal Orb	Gold Hairpin	Borras
?	Cursed Ring	Air Anchor	Steroidite
▼	Cursed Shield	Cursed Ring	Didalos
?	Doom Darts	Bone Club	Opinicus
?	Drainer	Drainer	Enuo
▼	Dragon Claw	Sniper	Test Rider
?	Dragon Horn	Gold Hairpin	Rhyos
▼	Economizer	Dragon Horn	Vectagoyle
▲	Elixir	Rename Card	Cactrot
?	Exp Egg	Tintinabar	Steroidite
▼	Falchion	Flame Shield	Outsider
▲	Fenix Down	Magicite	Cactrot
?	Fire Knucle	Fire Knucle	Tumbleweed
▼	Fixed Dice	Fire Knucle	Trixte V
▲	Flame Sabre	Ogre Nix	Evil Oscar

	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Flame Shield	Ice Shield	Iron Hitman
?	Force Armor	Force Armor	Sr Behemont
▲	Force Shield	Thornlet	Dark Force
?	Gauntlet	Thunder Shield	Vectagoyle
?	Gem Box	Economizer	Sr Behemont
?	Genji Armor	Air Anchor	Borras
▼	Genji Glove	Thunder Shield	Hemophyte
▼	Genji Helmet	Crystal Helm	Fortis
▼	Genji Shield	Thunder Shield	Retainer
?	Gold Hairpin	Dragon Horn	Evil Oscar
▼	Graedus	Dirk	Karkass
▼	Hardened	Murasame	Phase
?	Heal Rod	Magus Rod	Pug
?	Hero Ring	Pod Bracelet	Rhyos
?	Ice Shield	Flame Shield	Innoc
?	Imp's Armor	Tortoise Shield	Rhyos
?	Imp Halberd	Cat Hood	Allosaurus
?	Magus Rod	Strato	Allosaurus
?	Maruel Shoes	Tintinabar	Tyranosaurus
?	Megalixir	Tintinabar	Siegfred
?	Merit Award	Rename Card	Conert
?	Minerva	Czarina Gwon	Pug
▲	Mirage Vest	Red Jacket	Vectagoyle
?	Moogle Charm	Charm Bangle	Outsider
▲	Moogle Suit	Nutkin Suit	Madam
▲	Murasame	Aura	Borras
?	Muscle Belt	Crystal Orb	Allosaurus
▲	Ninja Star	Tack Star	Chaos Dragon
▲	Nutkin Suit	Genji Armor	Opinicus
▼	Ogre Nix	Soul Sabre	Sr Behemont
▼,▼	Paladin Shield	Force Shield	Hemophyte
?	Pear Lance	Strato	Sky Base

	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Pod Bracelet	Hero Ring	Hemophyte
▲	Punisher	Gravity Rod	Opinicus
?	Rage Ring	Blizzard Orb	Allosaurus
▲	Rainbow Brush	Gravity Rod	Test Rider
?	Red Cap	Coronet	Rhyos
?	Red Jacket	Red Jacket	Vectagoyle
▲	Regal Crown	Genji Helmet	Opinicus
?	Relic Ring	Charm Bangle	Sky Base
?	Rename Card	Maruel Shoes	Doom Dragon
?	Ribbon	Gold Hairpin	Darkforce
?	Rising Sun	Bone Club	Allosaurus
?	Safety Bit	Dragon Horn	Pug
▼	Scimatar	Ogre Nix	Covert
?	Sky Render	Aura Lance	Scullion
?	Sneak Ring	Thief Glove	Tap Dancer
?	Sniper	Bone Club	Borras
▼	Snow Muffler	Charm Bangler	Retainer
▲	Soul Sabre	Falchion	Opinicus

	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Strato	Pear Lance	Aquila
?	Striker	Striker	Chupon
▼	Stunner	Strato	Skybase
▲	Tabby Suit	Chocobo Suit	Vectaur
?	Tack Star	Rising Sun	Opinicus
▼	Thief Glove	Dirk	Harpy
?	Thief Knife	Thief Glove	Wart Puck
▲	Thornlet	Mirage Vest	Opinicus
▲	Thunder Blade	Ogre Nix	Steroidite
▲	Thunder Shield	Genji Shield	Outsider
▼	Tiger Fangs	Fire Knucle	Mantodea
?	Tintinabar	Exp Egg	Darkforce
?	Titanium	Cat Hood	Brachosaurus
?	Tourtle Shield	Titanium	Steroidite
?	Trump	Trump	Allosaurus
▼	Valiant Knife	Assassin	Woolly
▼	Wind Edge	Sniper	Rhyos

A continuación te daremos otra lista de items que si apuestas te llevarán a luchar contra Chupon el cual seguramente te sacará de la batalla con un Sneeze (lo bueno es que estos items no los pierdes).



Air Lancet	Cotton Robe	Fairy Ring	Iron Armor	Mithril Vest	Smoken Bomb
Amulet	Crystal Shield	Fake Mustache	Iron Helmet	Mornig Star	Sniper Sight
Antidote	Cure Ring	Fire Rod	Jewel Rin	Ninja Gear	Soft
Ashura	Czarina Ring	Fire Skean	Kaiser	Noise Blaster	Sprint Shoes
Atlas Armlet	Dark Gear	Flail	Kotetsu	Oath Veil	Star Pendant
Auto Crossbow	Dark Hood	Flash	Kung Fu Suit	Offering	Stout Spear
Back Guard	Darts	Forged	Leather Armor	Partisan	Super Ball
Bandana	Debilitator	Gaia Gear	Leather Hat	Peace Ring	Sword Breaker
Bard's Hat	Diamond Armor	Gale Hairpin	Light Robe	Pearl Rod	Tempest
Barrier Ring	Diamond Helm	Gold Armor	Magical Brush	Plumed Hat	Tent
Beads	Diamond Shield	Gold Helmet	Magicite	Poison Claw	Thunder Rod
Bio Blaster	Diamond Vest	Gold Lance	Man Eater	Poison Rod	Tiger Mask
Black Belt	Dice	Gold Shield	Memento Ring	Potion	Tincture
Blossom	Dirk	Gravity Rod	Metal Knucle	Power Sash	Tonic
Bolt Edge	Dragon Boots	Green Beret	Mistery Veil	Regal Cutlass	True Knight
Boomerang	Dried Meat	Green Cherry	Mithril Blade	Remedy	Trident
Buckler	Drill	Guardian	Mithril Claw	Revivify	Wall Ring
Cards	Earrings	Hair Band	Mithril Glove	Rune Edge	Warp Store
Chainsaw	Echoscreen	Head Bano	Mithril Helm	Running Shoes	Water Edge
Cherub Down	Enhacer	Heavy Shield	Mithril Knife	Shadow Edge	White Cape
Chocobo Brush	Epee	Hyper Wrist	Mithril Mail	Shuriken	White Dress
Circlet	Ether	Ice Rod	Mithril Pike	Silk Robe	X-Ether
Coin Toss	Excalibur	Imperial	Mithril Rod	Sleeping Bar	X-Potion
	Eye Drop		Mithril Shield		Zephyr Cape



Una vez que tengas de nuevo a Locke en tu grupo en el mundo del Caos ve a Narshe y abre con él la casa que se ve en la foto, ahí una persona te regalará el "Cursed Shield", una vez que tengas este escudo equípaselo a alguien junto con un Ribbon y así, si peleas unas 250 veces con este escudo se le quitará la maldición convirtiéndose así en el "Paladin Shield", el mejor escudo del juego.

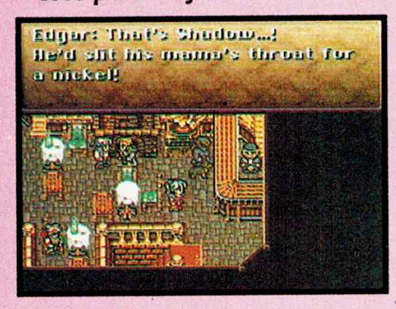


SHADOW

Shadow es quizá el personaje más "esquivo" del juego, ya que puedes terminar tu misión sin él o sin siquiera haber conocido su historia, así que te vamos a dar unos tips para conocer más de este personaje.







La primera vez que se te une en el juego es en la aventura de Sabin. Después de que Cyan se una a tu grupo en cualquier momento se puede separar, así que te recomendamos te estés salvando a cada rato para que si se separa antes de llegar al Tren Fantasma puedas resetear el juego y empezar de nuevo. Llegando al tren con él, ya no se te separará hasta que llegues a las cascadas pero es importante que lo tengas en este momento pues es de gran ayuda.





La segunda vez que te lo puedes encontrar es en el "Inn" de Kohlingen (al norte del Castillo Figaro, después de su primer viaje debajo de las montañas), pero para que aparezca sólo deben ir 3 personas o menos en tu grupo; él se unirá a tu causa por una módica cantidad de GP pero también dejará el grupo en cualquier momento.





Una vez que lo tengas en tu grupo ponlo al frente y vete a dormir inmediatamente, así conocerás el negro pasado de Shadow, pero tienes que ir a dormir varias veces para conocerlo todo.

La tercera vez que te lo encuentres es en la búsqueda de las Espears y la Isla Flotante, en donde él encerrará a Kefka Pallazo con las estatuas mientras tú tienes que huir; al llegar al barco, el juego te preguntará si saltas o te esperas, tienes que hacer que la máquina te lo pregunte dos veces para así esperar a Shadow, de lo contrario ya no lo podrás encontrar en el Mundo del Caos.







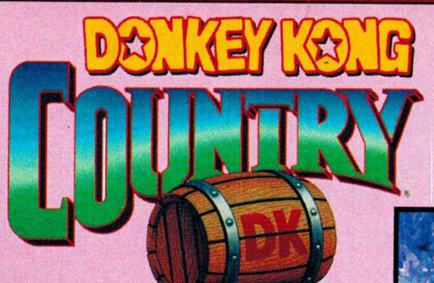


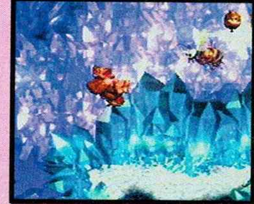
Ya en el Mundo del Caos si hiciste lo anterior, te encontrarás a Shadow desmayado en la cueva de Veldet (también busca un Knife llamado Striker en esa cueva) después de llevarlo a Thamasa busca a uno o dos personajes más, ve al Coliseo y apuesta el "Striker", así te enfrentarás a Shadow y al vencerlo volverá a tu grupo ahora sí en definitiva.

En la escena de "Slipslide Ride" justo arriba de donde esá el primer bonus salta para alcanzar un barril que tiene el color del fondo y no se ve claramente.









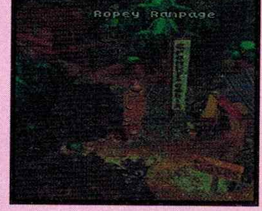
Así llegas casi hasta el final rápido y sin problemas.

WARP EN EL MAPA

En el primer mapa "Kongo Jungle" hay cuatro warps. El primero está entre "Jungle Hijinxs" y "Ropey Rampage" para entrar a él es necesario que sólo tengas un personaje ya que con los dos no funciona.

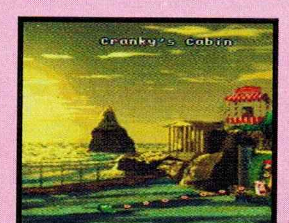


Ahora cuando pases por donde se ve en la foto (justo donde cambia de dirección) mantén presionada cualquier posición en el control (↑ , ↓ , ←, →) y presiona rápidamente el botón A.



→

No es fácil pero si lo logras se obscurece la pantalla y te lleva a la escena de "Orang Utan Gang".

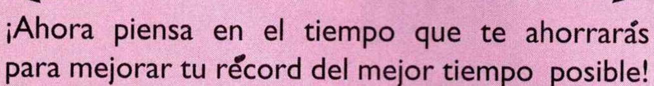


Caes justo aquí.

→



←



¡Ahora piensa en el tiempo que te ahorrarás para mejorar tu récord del mejor tiempo posible!



Otros dos están entre "Cranky's Cabin" y "Reptile Rumble" uno está justo donde indica la foto y entras a él de la misma forma.



Así caes aquí (que raro, ¿no?)

→

El otro está donde indica la foto



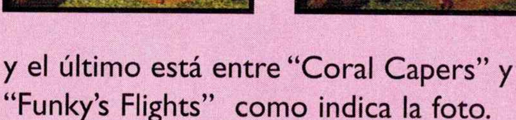






Así caes en "Orang Utan Gang".

←

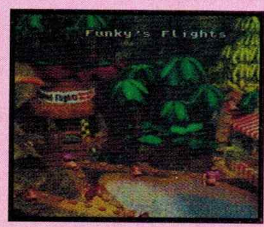


y el último está entre "Coral Capers" y "Funky's Flights" como indica la foto.









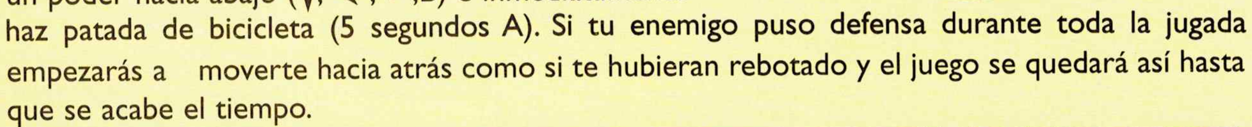
Para ir a dar a "Orang Utan Gang" nuevamente.

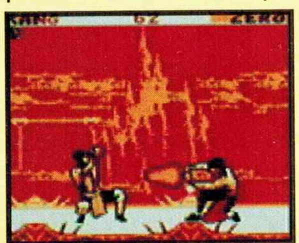
Con estos trucos raros te preguntarás si hay algo en la primera cabeza que aparece en el juego. Nosotros también.

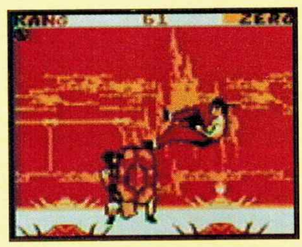
BUGS

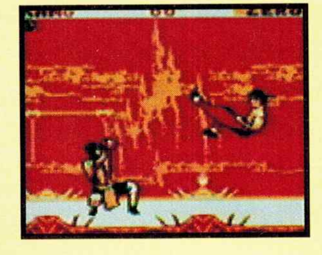
MORTAL KOMBAT II

Ahora te presentamos otro Bug de este juego (para variar). Al comenzar ve a option y pon la dificultad en hard, elige a Liu Kang y al pelear contra la computadora arrójale un poder hacia abajo (↓, ↘, →, B) e inmediatamente haz patada de bicicleta (5 segundos A). Si tu enemigo puso defensa durante toda la jugada empezarás a moverte hacia atrás como si te hubieran rebotado y el juego se quedará así hasta que se acabe el tiempo.











Si esto lo hacen cuando juegas de a dos jugadores, el que se quedará inmóvil serás tú, así que ten mucho cuidado ya que tu oponente te podría tomar por sorpresa.

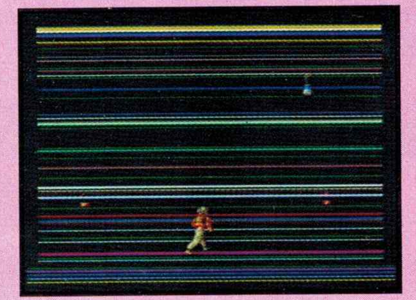
Enrique A. Cabrera

BUGS

PRINCE of PERSIA

Al comenzar el juego ve hacia la orilla, bájate y al estar en la posición indicada, presiona select y pon Game End. Entonces aparecerán Bugs por toda la pantalla y el juego se trabará, resetéalo y al comenzar ve a options Ahora tendrás una nueva habilidad muy útil, con la que podrás eliminar a tus enemigos sin la necesidad de sacar la espada y ponerte en guardia.







Felipe Mota González

THE LION KING

Para acceder a cualquier nivel del juego, en la pantalla de opciones presiona la siguiente secuencia B,A,R,R,Y y con esto podrás también escoger la opción de invencibilidad.





LISTA DE GANADORES DEL TERCER CONCURSO DE ANIVERSARIO

1er LUGAR

GARZA GARCIA FRANCISCO JAVIER **"NUEVA ROSITA, COAHUILA"**

☆☆

2dos LUGARES

AGUILAR LOPEZ LUIS	"LA PAZ, B.C.S."
ARANDA RIVERA VICTOR ALEJANDRO	"COMITAN, CHIS."
BLANCO MONTOYA LUIS ARTURO	"MEXICO, D.F."
CELIZ ALDERETE CESAR OCTAVIO	"AGUAS CALIENTES, AGS."
CONTRERAS RIVERA JUAN PABLO	"ZAPOPAN, JAL."
ESTRADA MEDINA LUIS FELPE	"YAUTEPEC, MOR."
FERNANDEZ ARTEAGA JOSE ISRAEL	"MEXICO, D.F."
FLORES CESPEDES CARLOS ISMAEL	"MATAMOROS, TAMPS."
GARCIA REYES GUADALUPE ANTONIO	"TAMPICO, TAMPS."
GOMEZ MARTINEZ RAMON	"MEXICO, D.F."
GUZMAN OROZCO VALENTIN	"GUADALAJARA, JAL."
HERNANDEZ SANTANA RUDYS ARMANDO	"CARRILLO PTO., CAMP."
HERNANDEZ NAVA IGANACIO	"MEXICO, D.F."
HERNANDEZ AVILA MIGUEL LORENZO	"TAMPICO, TAMPS."
JIMENEZ FRAGOZA EDGAR ATANASIO	"ZAPOPAN, JAL."
LARRAGA RAMOS LUIS FRANCISCO	"CD. MADERO, TAMPS."
LARRAGA RAMOS VICTOR MANUEL	"CD. MADERO, TAMPS."
LOPEZ JOSE RAFAEL	"CAMPECHE, CAMP."
MARTINEZ VALENZUELA CARLOS JAVIER	"CD. OBREGON SON.
MARTINEZ ALVARADO VICENTE GERARDO	"TORREON, COAH."
MARTINEZ LOPEZ JUAN EDGAR	"MEXICO, D.F."
MENDOZA GUERRA TRINIDAD TADAO	"TIJUANA, B.C.N."
MUCIÑO LOPEZ ENRIQUE	"TULTITLAN, EDO. MEX."
OJEDA MONTERO JOSE FERNANDO	"MEXICO, D.F."
ORTIZ JUAN MANUEL	"GOMEZ PALACIO, DGO."
QUEZADA CHAVEZ JORGE HUGO	"GUADALAJARA, JAL."
RODRIGUEZ PEDRO FRANCISCO	"CAMPECHE, CAMP."
RODRIGUEZ DZIB MANUEL ANTONIO	"CAMPECHE, CAMP."
ROMERO LOPEZ JUAN MANUEL	"PUEBLA, PUE."
ROSAS MAYA FABIAN	"TAMPICO, TAMPS."
RUGEIRO OCHOA ALEJANDRO CARLOS	"COL. PANZACOLA
RUIZ ESPARZA FERNANDO	"AGUAS CALIENTES, AGS."
RUVALCABA RODRIGUEZ RODOLFO A.	"GUADALAJARA, JAL."
SALAS VARGAS MANUEL	"MEXICO, D.F."
SANCHEZ RUIZ ANTONIO	"GUADALAJARA, JAL."
SANTOS TORRES NOE DAVID	"JONACATEPEC, MOR."
TERRAZAS ROBLEDO MANUEL JESUS	"ORIZABA, VER."
TLAPANCO XAMAN CESAR VALENTINO	"CAMPECHE, CAMP."
VALDES LOPEZ GABRIEL	"MEXICO, D.F."
VAZQUEZ RIOS FERNANDO FEDERICO	"MONTERREY, N.L."
ZEPEDA SOTO LUIS ALFREDO	"MEXICO, D.F."

☆☆

3ros LUGARES

AGUILAR LUNA CARLOS OMAR	"MEXICO, D.F."
ALBA LEDEZMA JOSE MANUEL	"EST. PEDRITO, JAL."
ALVAREZ ORTIGOZA DANIEL	"TORREON, COAH."
ALVAREZ VELASCO HUGO ENRICCO	"GUADALAJARA, JAL."
ALZPURU PARRA JESUS RODRIGO	"MEXICO, D.F."
AMADOR GONZALEZ NADIA GABRIELA	"MEXICO, D.F."
ANGUIANO FRANCISCO A.	"GUANAJUATO, GTO."
ANTUÑEZ DE LA CRUZ ALEJANDRO	"AGUAS CALIENTES, AGS."
ARANDA LUNA JORGE ISAAC	"MEXICO, D.F."
ARANDA RIVERA VICTOR ALEJANDRO	"COMITAN, CHIAPAS"
ARAUJO ESQUIVEL JOSE ERNESTO	"MERIDA, YUC."
AVILA GUTIERREZ GUILLERMO	"FRESNILLO, ZAC."
AVILA POMPA CARLOS ARTURO	"MEXICO, D.F."
AYALA CORTES EMMANUEL	"MEXICO, D.F."
BAENA VENTURA LUIS ANGEL	"ACAPULCO, GRO."
BANDALA DE REGIL JAVIER	"POZA RICA, VER."
BARBA VALENZUELA ARNALDO M.	"GUADALAJARA, JAL."
BARRAGAN MIRANDA MARIO EDUARDO	"GUADALAJARA, JAL."
BENITEZ NUÑEZ ADAN	"MEXICO, D.F."
BUENDIA RODRIGUEZ MARCOS	"MEXICO, D.F."
BURGOS ARCILA MANUEL JESUS	"MERIDA, YUC."
CABRERA CASTILLO RAFAEL	"SALAMANCA, GTO."
CAMARGO CARDIEL JORGE F.	"SALVATIERRA, GTO."
CAMPOS JARAMILLO ABEL	"MEXICO, D.F."
CAMPOS RODRIGUEZ JESUS	"CUAUTITLAN,EDO. MEX."
CARDENAS BARO HUMBERTO	"MEXICO, D.F."
CARRASCO PONCE JORGE A.	"GUADALAJARA, JAL."
CARRETE MONTES ALDO VIRGILIO	"TORREON, COAH."
CARRILLO GARCIA SALVADOR	"GUADALAJARA, JAL."
CERMEÑO GARCIA SERGIO RAUL	"TEPIC, NAY."
CERUELOS HERNANDEZ LUIS MANUEL	"MEXICO, D.F."
CERVANTES REYES RAMIRO	"OCOTLAN, JAL."
CRUZ CARBAJAL MARIO G.	"MEXICO, D.F."
CHAVEZ GALEANA RAUL IVAN	"ZIHUATANEJO, GRO."
DE LA BORBOLLA DEL VALLE GEHENGIS J.	"MEXICO, D.F."
DE LA CRUZ ROMERO JORGE	"JALAPA, VER."
DE LA CRUZ ROMERO JOSE	"JALAPA, VER."
DE LA GARZA ROBLES REYNOLD JESUS	"SN.N. DE LOS GARZA"
DE LA TORRE CONTRERAS MIGUEL	"AGUAS CALIENTES, AGS."
DE LOS SANTOS MANI JOSE ANTONIO	"ECATEPEC, EDO. MEX."
DELGADILLO RIVERA JOSE EFREN G.	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P."
DELGADO CORDOBA ROGELIO	"AGUAS CALIENTES, AGS."
DORANTES PEREZ ENRIQUE	"MEXICO, D.F."
DUARTE YZA GUSTAVO	"VERACRUZ, VER."
DURAN JOSE ALBERTO	"ATIZAPAN, EDO. MEX."
DURAN CAMPOS GUILLERMO	"MEXICO, D.F."
ENRIQUES CHAVEZ LUIS MIGUEL	"CELAYA, GTO."
ESPARZA AMEZQUITA CESAR ARTURO	"GUADALAJARA, JAL."
ESPARZA MENDOZA MIGUEL ANGEL	"STA. CATARINA, N.L."
ESPINO LOPEZ EDUARDO	"MEXICO, D.F."
ESPINOZA FUENTES JESUS ALBERTO	"MEXICO, D.F."
ESQUIVEL NAJERA HECTOR HUGO	"LOS REYES, EDO. MEX."
ESTRADA CIENFUEGOS SINUE	"SALTILLO, COAH."
FERNANDEZ ARTEGA JOSUE ISRAEL	"MEXICO, D.F."
FERNANDEZ VAZQUEZ DIEGO	"MEXICO, D.F."
FERNANDEZ VAZQUEZ OSCAR	"MEXICO, D.F."
FIERRO ARIAS MIGUEL ANGEL	"TORREON, COAH."
FLORES OWSEYKOFF JUAN FRANCISCO	"POZA RICA, VER."
FRIAS MEDINA RAMON	"GUADALAJARA, JAL."
FUENTES GOMEZ VICENTE	"ACAMBARO, GTO."
GACINA LOPEZJOSE ANTONIO	"ECATEPEC, EDO. MEX."
GAITAN GARZA CARLOS J.	"DURANGO, DGO."
GALENA PIZAÑA JOSE MAURICIO	"MEXICO, D.F."
GAMON EDUARDO V.	"DURANGO, DGO."
GAONA SOLIS JAIME SADOTH	"MEXICO, D.F."
GARCIA MACIAS DIEGO ALFONSO	"MEXICO, D.F."
GARCIA MACHUCA LEON FELIPE	"GUADALAJARA, JAL.
GARCIA PEDRAZA JOSUE RAFAEL	"JALAPA, VER."
GOMEZ DUEÑAS LUIS ALBERTO	"GUANAJUATO, GTO."
GOMEZ ESTUDILLO CESAR	"SALVATIERRA, GTO."
GOMEZ PEREZ RAMIRO	"TONALA, JAL."
GOMEZ FARIAS CUEVAS CESAR	"MEXICO, D.F."
GRANADOS GARCIA JUAN MANUEL	"MEXICO, D.F."
GUERRERO GUERRA DAVID	"MEXICO, D.F."
GURRION MARTINEZ IVAN	"TULTITLAN, EDO. MEX."
GUZMAN MIRELES MICHAEL	"MEXICO, D.F."
HEREDIA SAINZ EMILIO ADRIANO	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P."
HERNANDEZ BUITRON MARCO ERIK	"MEXICO, D.F."
HERNANDEZ DIAZ ADRIAN	"MOROLEON, GTO."
HERNANDEZ GALLARDO ROGELIO IGNACIO	"NEZA, EDO. MEX."
HUERTA GARCIA JESSICA CINTHIA	"MEXICO, D. F."
IBAÑEZ DEL CAMPO FRANCISCO A.	"MEXICO, D.F."
INFANTE HERNANDEZ RAFAEL	"MEXICO, D.F."
ISAIAS ROJAS JORGE ALFONSO	"MEXICO, D.F."
JARAMILLO NUñEZ JOSE IVAN	"QUERETARO,QRO."
JUVERA ESPINOSA OMAR ANTONIO	"HERMOSILLO, SON."
LEON GARCIA GUMARO OTHON	"REYNOSA, TAMPS."
LEY LOAIZA EDGAR ALAN	"TEPIC, NAY."
LOPEZ ARRIAGA LUIS ALBERTO	"CD. VICTORIA, TAMPS."
LOPEZ DIAZ VICENTE	"MEXICO, D.F."
LOPEZ ELIAS JESUS ALBERTO	"ACAPULCO, GRO."
LOPEZ LEON LUIS J.	"MEXICO, D.F."
LOPEZ VALDES RAFAEL IVAN	"JALAPA, VER."
LOPEZ VASQUEZ JORGE E.	"SN. PEDRO GARZA, N.L."
LOZANO ZATARAIN JESUS ALBERTO	"VERACRUZ, VER."
MACHUCA BECERRA SALVADOR	"TEPIC, NAY."
MAGAÑA GOMEZ ANTONIO FCO.	"GUTIERREZ ZAM., VER."
MANJARRED SANCHEZ KALEEB	"CULIACAN, SIN."
MARROQUIN GAYOSSO ADRIAN	"TULANCINGO, HGO."
MARTINEZ ALANIS LUIS DAVID	"MONTERREY, N.L."
MARTINEZ TREJO JUAN RODRIGO	"MEXICO, D.F."
MEDRANO GARCIA ALEJANDRO	"GUADALAJARA, JAL."
MEDRANO MONTAÑO RONY GABRIELA	"MEXICO, D.F."
MENDEZ QUINTANA JOSE	"SILAO, GTO."
MENDEZ RODRIGUEZ MARCO ANTONIO	"MEXICO, D.F."
MENDOZA ALCAZAR FERNANDO	"MORELIA, MICH."
MENDOZA COLLADO RAFAEL ANTONIO	"TLANE., EDO. MEX."
MENDOZA TAVERA EDGAR JONATAN	"NEZA., EDO. MEX."
MERLIN ESPINOSA RODRIGO	"MEXICO, D.F."
MONROY QUINTERO JORGE H.	"TEPIC, NAY."
MONTOYA JIMENEZ LUIS GERARDO	"MEXICO, D.F."
MONTOYA PALAFOX ANGEL MIGUEL	"CD. CARMEN, CAMP."
MORENO GAYTAN VICTOR ULISES	"CHIHUAHUA, CHIH."
MORENO ROMERO IVAN EDUARDO	"ECATEPEC, EDO. MEX."
NAVARRO BECERRA ULISES	"GUADALAJARA, JAL."
NAVARRO ROCHA ROBERTO CARLOS	"SN. N. GARZAS, N.L."
NIDO ALVARADO RAUL ALEJANDRO	"MONTERREY, N.L."
NUÑEZ BESPALOVAFIDEL	"MEXICO, D.F."
NUÑEZ DAMIAN JUAN CARLOS	"ZAPOPAN, JAL."
OLMOS LARA JOSE	"ECATEPEC, EDO. MEX."
OLVERA MONTALVO JUAN ANTONIO	"CUAUTITLAN, EDO. MEX."
ORTIZ MORALES JOSE ALBERTO	"MEXICO, D.F."
ORTIZ RAMIREZ HECTOR	"MEXICO, D.F."
PELAEZ GONZALEZ EDGAR ERNESTO	"TAMPICO, TAMPS."
PEREZ LOPEZ VALENTIN	"CD. OBREGON, SONORA'
PEREZ MARTINEZ FERNANDO	"GUADALAJARA, JAL."
PEREZ TEPAYO JOSE ANTONIO	"TOLIMAN, QRO."
PEREZ VILLEGAS CARLOS ALBERTO	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P.
PONCE DE LEON ALVAREZ ISAAC	"LOS REYES, EDO. MEX."
PRADO MENDOZA MARIO A.	"GUADALAJARA, JAL."
PRIETO DAVO JORGE	"MEXICO, D.F."
QUEZADA CABASOS JERONIMO	"MONTERREY, N.L."
QUIROZ SANCHEZ CARLOS GABRIEL	"NUEVO LEON"
RAMIREZ SANCHEZ CARLOS	"MEXICO, D.F."
REYES SALINAS JUAN SALVADOR	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P.
REYNOSO CRUZ ARTURO	"MEXICO, D.F."
REYNOSO CRUZ LUIS ARTURO	"MEXICO, D. F."
RIVAS CAMACHO RAMON	"MERIDA, YUC."
RIVERA HERNANDEZ FCO. DANIEL	"MEXICO, D.F."
ROCHA DE LA TORRE MARIO	"GUADALAJARA, JAL."
RODRIGUEZ CASTREJON ARTURO	"CD. VICTORIA, TAMPS."
RODRIGUEZ PEREZ MIGUEL ARTURO	"OAXACA, OAX."
ROJAS MARTINEZ JESUS JAVIER	"MEXICO, D.F."
ROMERO VALDES JESUS	"MEXICO, D.F."
ROSAS IBARRA EDUARDO	"ECATEPEC, EDO. MEX."
RUIZ CABALLERO JAIME PAUL	"VERACRUZ, VER."
RUIZ CID FERNANDO J.	"TOLUCA, EDO. MEX."
RUIZ ROSADO GILBERTO	"TLANE. EDO. MEX."
RUIZ VICTORIA JERONIMO	"MERIDA, YUC."
SAMUDIO ARELLANES DIEGO ARMANDO	"NAUCALPAN, EDO. MEX.
SANCHEZ ALANIS FELIPE	"MONTERREY, N.L."
SANCHEZ ALANIS NANCY F.	"MONTERREY, N.L."
SANCHEZ VAZQUEZ ALFREDO DANIEL	"MEXICO, D.F."
SANCHEZ VEGA A. GIOVANNI	"COACALCO, EDO. MEX."
SAUCEDO PEDRAZA OSCAR JAVIER	"MEXICO, D.F."
SAURY MAGADA JULIO CESAR	"CHETUMAL, Q.R."
SEGURA HERRERA ULISES	"EDO. DE MEX."
SIRIO HERNANDEZ GERMAN	"NAUCALPAN, EDO. MEX.
SOLIS CASTILLO RAMON	"SALTILLO, COAH."
SOLORIO GONZALEZ ABEL IVAN	"CHIHUAHUA, CHIH."
SOLORZANO ARROYO ANGEL RICARDO	"GUADALAJARA, JAL."
SOTO MACEDO JUAN CARLOS	"TEPIC, NAY."
SUÑER RIVAS LUIS ENRIQUE	"TAMPICO, TAMPS."
TABARES TORTOLERO JOSE ANTONIO	"TEPIC, NAY."
TERCERO VELAZQUEZ RAFAEL	"CD. CARMEN, CAMP."
TORIZ SANCHEZ ALFREDO	"VERACRUZ, VER."
TRAPALA LEAL ERICK	"CD. MADERO, TAMPS."
TREJO GARCIA FRANCISCO A.	"MEXICO, D.F."
TREVIÑO GOMEZ AARON ADRIAN	"MONTERREY, N.L."
URIARTE ANGULO NOE EMMANUEL	"GUAMUCHIL, SIN."
VALDIVIEZO MORALES ALDO ISARAEL	"CHIHUAHUA, CHIH."
VALDIVIEZO MORALES RICARDO	"CHIHUAHUA, CHIH."
VALENZUELA GARCIA JULIO A.	"SN. N. GARZA, N.L."
VEGA RAMIREZ RODRIGO	"MEXICO, D.F."
VELAZQUEZ GONZALEZ JASIEL A.	"COMONFORD, GTO."
VERDE CONTRERAS ROSA ISELA	"MEXICO, D.F."
VIDAL VAZQUEZ MARCO ANTONIO	"AGUAS CALIENTES, AGS
VILCHIS LARA OMAR ANTONIO	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P.
VILLALOBOS CORONILLA JOSE ANTONIO	"CELAYA, GTO."
YAÑEZ LARIOS ARYUN	"MEXICO, D.F."
ZAPATA MACIAS JUAN PABLO	"SAN LUIS POTOSI, S.L.P.
ZARATE ZAMORA RUBEN JORGE	"TULTITLAN, EDO. MEX."

☆☆

La ganadora y la primera Miss Club Nintendo designada por tus votos fue:

1º CHUN LI con el 23.7% de votos

2º CAMMY 21.1% 3º MORRIGAN 12.3%

4º MAI SHIRANUI 8.7% 5º FELICIA 4.3%

Espectáculos

CAPCOM Anuncia la premiere de STREET FIGHTER



Capcom México y Tri Star Films han unido fuerzas para presentar en México la película de "Street Fighter" y de la cual te hemos hablado ya en varias ocasiones.
La Premiere de esta película servirá también para la presentación del videojuego "Street Fighter the Movie the Video Game" y para lo cual Capcom ha planeado algunas actividades interesantes que a continuación detallamos:



Para empezar Capcom hará una "reunión" para los videojugadores el día sábado 22 de Abril a las 9:00 AM en un sitio aún por confirmar en el D.F. Para mayor información estate muy atento de los pósters que siempre pone Capcom en los locales de Arcadias para promover sus eventos o en la estación de radio Pulsar FM; así sabrás cómo obtener tu invitación para esta presentación.



Dentro del evento de presentación de este videojuego se organizará un mini-torneo donde los ganadores recibirán un pase de cortesía para asistir a la premiere de la película la cual se llevará a cabo el día Domingo 23 de Abril a las 13:00 hrs. en el cine Diana (sólo podrán asistir los finalistas del torneo y gente invitada por Capcom).
Desafortunadamente en provincia no se realizará ningún torneo pero en las ciudades de Puebla y Guadalajara también habrá premiere de la película; si tú vives en estas ciudades estate muy pen-



diente en las emisoras de radio locales para enterarte de cómo obtener tus pases; las premieres se realizarán en los siguientes cines:

GUADALAJARA, JAL.
(22 de Abril de 1995
a las 12:00 AM).
Cine Charles Chaplin
Av. López Mateos Nte. # 843
Col. Providencia

PUEBLA, PUE.
(22de Abril de 1995
a las 12:00 AM)
Cine Multiboulevard Sala 6
Av. Boulevard 5 de Mayo # 907
Col. Centro



NINTENDO SE MUEVE AL ESPACIO

Si tú eres un viejo lector de nosotros recordarás que hace como un año te dimos una noticia de que Nintendo se iba a unir a una compañía (todo esto en Japón) llamada St. Giga con la cual iban a crear un sistema de comunicación vía satélite utilizando un aparato que se uniría al Super Famicom como el decodificador que utilizan algunas compañías de televisión por cable; pues bien, este sistema empezó a funcionar el pasado mes de febrero en Japón con bastante éxito.
El sistema es conocido como BS-X y funciona a grandes rasgos así: tú obtienes un decodificador el cual se une con el SFamicom (por la famosa "puertita misteriosa"), este decodificador se



conecta a una antena especial de St. Giga para captar la señal; además del decodificador y para que el sistema funcione, necesitas ponerle al Super Famicom un cartucho especial muy parecido al Super Game Boy con una unidad de RAM intercambiable y la cual se supone que en un futuro no muy lejano podría llegar a tener capacidad para hasta 100 megas.
Mediante el BS-X los jugadores podrán tener una programación especial donde tendrán avances de juegos nuevos, noticias del mundo de los videojuegos o de interés general, además de competir en títulos adaptados para este sistema contra otros jugadores.
Como dijimos este sistema se encuentra ya disponible sólo en Japón, pero eso nos enseña y reafirma lo que siempre decimos de los equipos de Nintendo: que están pensados a futuro. Esperemos que este sistema pueda llegar a América pues en realidad es muy bueno, pero aquí no sólo depende del SNES sino también de los sistemas de comunicación.

Novedades varias

WEAPON LORD

Namco ha decidido entrar al super explotado campo de los juegos de pelea con el título Weapon Lord, éste es un juego que se realiza en un lugar alejado de la faz de la tierra y donde (prepárense a oír un argumento muy original) muchos peleadores se han reunido para pelear entre ellos y así buscar al peleador más fuerte que pueda derrotar al actual campeón y que así se convierta en el actual Weapon Lord.





En este juego tú puedes elegir entre varios guerreros con diferentes atributos y desventajas ante otros (como es casi ley), así que es cuestión de buscar al peleador con el que más te acomodes y comenzar a golpear a los demás con todos los movimientos especiales que tiene cada peleador.



Las peleas se llevan a cabo en diferentes escenarios, cada guerrero utiliza un arma para poder pelear en este torneo, las cuales, como has de imaginar, producen un derramamiento de sangre al impactar a tu rival (no tanta como en Mortal Kombat II, pero sí está



presente); otra característica del juego es que contarás con un pequeño marcador que indicará cuantos golpes pudiste ligar en tu último ataque, o lo que es lo mismo de cuántos golpes fue tu último combo.
Trabajar con prototipos como este juego tiene sus ventajas y

desventajas; la ventaja es que lo conoces y puedes hablar de ellos anticipadamente, lo malo es que hay muchos factores que no sabes si son definitivos o aún les falta por trabajar en ellos como es el caso de la movilidad de este juego la cual en la copia que vimos era muy forzada y lenta (aunque los valores eran buenos), sólo nos queda esperar y conocer una versión más adelantada para poder tener un juicio más exacto de este juego.

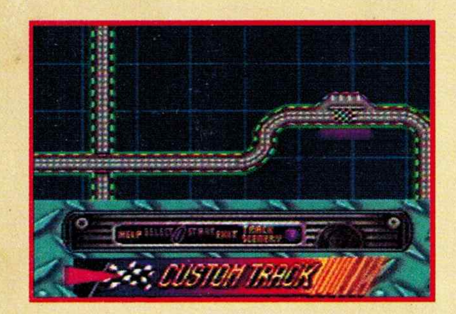






KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

Williams Entertainment prepara el lanzamiento de un nuevo juego para la segunda mitad del 95 y que, al igual que muchos, vimos en el pasado reporte del CES; este juego es Kyle Petty's No Fear Racing y el cual creen ellos



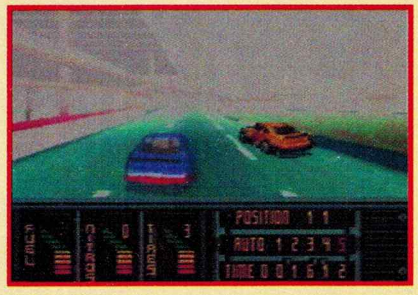
será un gran éxito pues está apoyado por fuertes cuestiones comerciales y técnicas. Primero hablaremos de las cuestiones comerciales: Kyle Petty es un reconocidísimo corredor de autos en E.U. el cual nos dicen es una persona muy "Cool" con gran



influencia en la gente joven, además de estar apoyado también por la línea de ropa No Fear; bueno, esas son las cuestiones



comerciales, pero lo que nos interesa a nosotros es la parte técnica de la cual vamos a hablar. Este juego es un título de carreras programado con la técnica



ACM en los escenarios y los vehículos fueron desarrollados con modelos matemáticos para así poder darles mucho mayor realismo en cuanto a movimientos se refiere, como las vueltas,



choques, etc. Además de todo esto Kyle Petty's No Fear Racing también tiene bastantes cosas interesantes y opciones nuevas, ya que puedes elegir de entre más de 15 pistas dónde competir con diferentes grados de dificultad o si lo prefieres tú puedes



crear tu propio circuito y después competir en él para sufrir tus propias curvas cerradas.
Este juego aún se encuentra bajo desarrollo y tiene algunos detallitos que hay que mejorar, pero confiamos que estén resueltos para la versión final, mientras



tanto te podemos decir que las cosas con este juego van bien.

¿Qué hay de nuevo en las Arcadias?

Dentro de los juegos de Arcadias próximamente también veremos juegos muy buenos, en especial dos que seguramente serán del gusto de los "peleadores".

El primero de ellos es el juego "Night Warriors, Darkstalker's Revenge" el cual es algo así como el "Super Darkstalkers" (rápida definición); "Night Warriors" tiene un montón de características nuevas que lo hacen muy distinto al primer Dark Stalkers, para empezar te diremos que se han incluido dos nuevos personajes que son: Hsienko, un fantasma chino y Donovan, un Dark Hunter, además de que los antiguos jefes disponibles (Huitzil y Pyron) ya podrán estar para jugar con ellos. Todos los personajes tienen nuevos movimientos y hay nuevos escenarios.

Dentro del juego en sí veremos opciones nuevas como el Auto Guardia o una nueva opción llamada Chain Combo (o combo en cadena) lo que permite realizar los combos más fácilmente, como ejemplo nos comentaron que si tú presionas los 3 botones de puño al momento de golpear a tu rival, los tres golpes se sucederán encadenados, otra opción es la de poder guardar tu línea de energía para los movimientos especiales sin desperdiciarla en poderes simples como ocurría muy comúnmente en la otra versión, además también hay un mejor balance entre los personajes haciendo a todos muy competitivos.

Próximamente tendremos más información de este juego.



También otro ya lengendario juego de pelea ha alcanzado el número 3, nos referimos a Fatal Fury 3, el cual no tarda en aparecer en tu local de arcadias más cercano.

Esta nueva adaptación cuenta con 10 peleadores a escoger de los cuales 5 son ya conocidos (Andy y Terry Bogard, Joe Higashi y Geese Howard) y los restantes 5 hacen su debut (Blue Mary, Bob Wilson, Franco Bash, Won Fu y Sokaku Mochizuki), este juego tendrá un nuevo sistema de pelea en planos donde se supone que ya no pelearás en dos como en los anteriores F.F. pues se supone que ahora lo harás en tres.

Los gráficos, la música y la movilidad han sido muy mejorados como suele suceder con las secuelas, así que próximamente los videojugadores tendremos bastantes cosas qué jugar.



Street Fighter Zero es el nuevo título de la serie de los Street Fighter y si tú te imaginas que es otra mejora al Street Fighter II te equivocas, este es un juego totalmente nuevo. Aquí una de las primeras cosas a notar es que además de tener a peleadores legendarios como Ryu, Ken, Chun Li o Sagat por mencionar algunos con nuevo look, movimientos y hasta uniforme, tenemos también a



peleadores legendarios como Adon o Birdie de nuevo en acción (para quien no los conozca estos son los peleadores del primer Street Fighter).

Este juego tendrá muchas innovaciones que se han visto en los últimos juegos de Capcom, excelente movilidad y poderes especiales con barras de poder de varios niveles, además de ese toque tan especial que tienen los peleadores de Street Fighter.



Este es sólo un pequeño avance de lo que promete será un gran juego y del que todavía quedan muchas dudas por resolver: ¿Saldrán todos los per-



sonajes de los dos Street Fighters aquí?, ¿Conoceremos al maestro de Ryu y Ken ?, ¿Akuma también aparecerá?, ¿Cuántas preguntas más estás dispuesto a soportar?; todo esto lo veremos más a futuro.



LOS RECORDS

ANIMANIACS
LUIS CARRERAS FARFAN
ALADDIN
LUIS CARRERAS FARFAN
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
LOS REYES DEL VIDEO
AXELAY
LOS REYES DEL VIDEO
BATMAN RETURNS
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
LUCIO SANTALLANA PEDRAZA
BUBSY
LOS REYES DEL VIDEO
BATTLEMANIACS
LOS REYES DEL VIDEO
BATTLETOADS-DOUBLE DREGON
FERNANDO CORTEZ MARTINEZ
CONTRA
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
CONTRA III
LOS REYES DEL VIDEO
MARIO RAMIUS Y MAXIM SPIRIT
DUCK TALES
ANGEL SORDO
DONKEY KONG C.
LUIS CARRERAS FARFAN
LOS REYES DEL VIDEO
ANGEL SORDO
FINAL FIGHT 2
LOS REYES DEL VIDEO
FINAL FANTASY
LOS REYES DEL VIDEO
KENDO RAGE
CARLOS LOPEZ LUNA
ROBERTO MORA H.

KING OF MASTER
LOS REYES DEL VIDEO
MARIO ALL STAR
MARIO RAMIUS Y MAXIM SPIRIT
MORTAL KOMBAT
LUCIO SANTALLANA PEDRAZA
LOS REYES DEL VIDEO
MARIO RAMIUS Y MAXIM SPIRIT
RENE GONZALEZ
ANGEL SORDO
MORTAL KOMBAT II
ROBERTO E. MORALES
LOS REYES DEL VIDEO
ANGEL SORDO
MORTAL KOMBAT GB
ANGEL SORDO
MARIO ALL STAR
ROBERTO E. MORALES
MAGICAL QUEST STARRING
ROBERTO E. MORALES
MAXIMUM CARNAGE
ROBERTO E. MORALES
MEGA MAN 2
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
CARLOS LOPEZ LUNA
LOS REYES DEL VIDEO
MEGA MAN 3
CARLOS LOPEZ LUNA
LOS REYES DEL VIDEO
MEGA MAN 4
CARLOS LOPEZ LUNA
LOS REYES DEL VIDEO
MEGA MAN 5
LOS REYES DEL VIDEO
ANGEL SORDO

MEGA MAN 6
LOS REYES DEL VIDEO
MEGA MAN X
ROBERTO E. MORALES
CARLOS LOPEZ LUNA
LOS REYES DEL VIDEO
PIRATES OF DARK WATHER
LOS REYES DEL VIDEO
RESCUE RANGERS
ANGEL SORDO
RUN SABER
CARLOS LOPEZ LUNA
SLAM MASTER
LOS REYES DEL VIDEO
STAR FOX
LUCIO SANTILLANA PEDRAZA
LOS REYES DEL VIDEO
SAMURAISHODOWN
RENE GONZALEZ
SUPER GOAL
ROBERTO E. MORALES
LOS REYES DEL VIDEO
SUPER POUNCH OUT
ANTONIO GALVAN SALDAÑA
ROBERTO E. MORALES
SUPER SMASH T.V.
LOS REYES DEL VIDEO
SUPER MARIO BROS. 1
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
ANGEL SORDO
SUPER MARIO BROS. 2
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
LOS REYES DEL VIDEO
SUPER MARIO BROS. 3
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ

ANGEL SORDO
SUPER MARIO WORLD
FIDENCIO Y SANTIAGO ALDANA V.
ANTONIO GALVAN SALDAÑA
ROBERTO E. MORALES
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
LUCIO SANTALLINA PEDRAZA
RENE GONZALEZ
ANGEL SORDO
SUPER METROID
LOS REYES DEL VIDEO
SUPER VALIS 4
CARLOS LOPEZ LUNA
STREET FIGHTER II TURBO
LOS REYES DEL VIDEO
ANGEL SORDO
TMNT II
ANGEL SORDO
TMNT IV
FCO. JAVIER ROBLES REVELES
ROBERTO E. MORALES
LOS REYES DEL VIDEO
TOP GEAR
MARIO RAMIUS Y MAXIM SPIRIT
WARIO LAND GB
ANGEL SORDO
X-MEN
ROBERTO E. MORALES
ZELDA I
ANTONIO GALVAN SALDAÑA
CARLOS LOPEZ LUNA
LUCIO SANTALLANA PEDRAZA
MARIO RAMIUS Y MAXIM SPIRIT
ANGEL SORDO
ERICK MENDOZA V.
JUAN M. C. L.

COLABORACION ESPECIAL

VICTOR ARJONA FARTMAN
NATALIE DE MARCE
FABRICE VELAZQUEZ
OCESSE TELLEBES

GRACIAS A:

AMILCAR ZOZAYA
JESUS SALVADOR RDZ. MENDEZ
NORA A. LARA
DANILO A. PINEDA MARTINEZ
WAKKO WARNER
J. ANTONIO V. VALENCIA
ANDRES M. SALAS BEN
RICHARD NEIL FLORES
CESAR A. CALDERON E.
RETILE
JUAN D. RUVALCABA LOPEZ
ROBERTO L. VILLEGAS TRAX
ENRIQUE BENITEZ CAMACHO
JORGE H. MONROY QUINTERO
3 LECHES
JORGE JARAMILLO V.
ULISES J. LEGASPI SOUBERVIELLE
MIGUEL ANGEL CORTES
LOCO MAX
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
KIM DRAGON
WINNERS
ASAEL O. ZAMORA HERRERA
ARTIFICIAL INTELLIGENCE
JOEL E. QUIÑONES SANCHEZ
ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
LORENZO ALEF RAMOS FOX
JUAN RAFAEL RUIZ MUÑOZ
JOSE ANTONIO CENOBIO R.
MONICA B. ULLOA DE RODRIGUEZ
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
TARIK TOLEDANO THOMPSON
ANTONIO MAGAÑA G.
SERGIO LUIS VALDES
CARLOS JOAO
LUIS RAYMUNDO NERI
ANA KAHNA MARTINEZ
MARTIN ISRAEL ZUÑIGA BECERRA
CARLOS PAUL GARIBALDI ZUÑIGA
RODRIGO SANTIAGO ROMAN GUEL
ANAYANSI PEREZ C.
GONZALO I. TAMEZ VILLARREAL
CARLOS CASTILLO DIAZ
ERIC ISMAEL CASTAÑEDA LOPEZ
MAO RIVERA SANCHEZ ARMAS
VICTOR ROMO ZAPATA
LUIS FERNANDO SANCHEZ HDZ.
MARCOS DELGADO PERALTA
MARIA ISABEL A. VERA

GAMBIT
ERIK GUTIERREZ VARGAS
THE WOKMAN
R.A.D.V.
ALFREDO TORIZ SANCHEZ
ROSA MARIA TORIZ SANCHEZ
GISELA ESPARZA S. UN BUG BUENO
OMAR ANGUIANO
ARTURO RAMIREZ MACIAS
HUMBERTO NOADHAL AGUILAR
ZAGA Y PHOENIX
ISRAEL SOTELO
EDGAR STEPHEN RUIZ GLEZ.
WILLIAM BASTIDA GOMEZ
ALBERTO AVILA LOZANO
LUIS MAURICIO RODRIGUEZ C.
CARLOS CARBAJAL CUEVAS
CARLOS QUIROZ
C. DANIEL RIOS
VIDEO MANIATICO DE QUERETARO
JOSE GABRIEL RODRIGUEZ PEREZ
PATRICIA A. MARTINEZ
ANICETO ORTEGA
JAVIER RUIZ GARCIA
JULIO CESAR BRISEÑO
FERNANDO PEREZ MARTINEZ
LOBO HERRERA
PONY MENESES
SUAVE ISLAS, OSO CHOCHE,
CHAYO ESPINOZA,
LUCHO COME GALLETAS
ALEJANDRO VILLARREAL
NELSON RODRIGUEZ MANSUR
JOSE ALBERTO MADRID CORTES
IVONNE E IVETH TOVAR SILVA
DAVID HERNANDEZ TOVAR
MIGUEL A. GARCIA MONTOYA
JOSE JESUS MORA TORRES
DANIEL BERENGUEL RANGEL
MARIO EDUARDO GALARZA FLORES
RODRIGO ALVAREZ ESPEJEL
JUSTINO JACOME LARIOS
JAIME GONZALEZ DELGADO
ROBERTO MONTES DE OCA L.
GABRIEL OROZCO VALDIVIA
MARTIN GERFIAS ROEL
JOSE IGNACIO CALDERON E.
JONATHAN LEAL URBINA
JIMMY NGUYEN PEREZ
ALFONSO SANCHEZ RUIZ
JOSE ROBERTO CAMARILLO
CARLOS OMAR VARGAS M.
ALBERTO GARCIA GARCIA
CUAUHTEMOC M.D.
SALVADOR "WAKKO" BEDOLLA
LAURA ISABEL GOMEZ
JONATHAN MENESES GARCIA
EDUARDO A. H. "DINOSAURIO"

EDUARDO FCO. LEYVA OROZCO
ABEL RAMIREZ VIDAL (DYA)
GERARDO BARROETA PEREZ
NETO GARCIA V.
EDGAR O. CEBOLLEDO GUTIERREZ
JUAN ANTONIO RAMOS RAMOS
PEDRO DANIEL MENDOZA FLORES
MIGUEL MAURICIO RAMOS H.
ERNESTO ISRAEL CERVANTES A.
RAUL CANO RAMOS
ALEX GERARDO ALONSO SANCHEZ
HECTOR COLIN TOPETE
ALEJANDRO IVAN BERDON RAMOS
JAIME ALBERTO LARA
CARLOS LEYVA AYALA
FIN
FERNANDO FLORES HERNANDEZ
MAURICIO LERMA NORIEGA
EDUARDO GARCIA CAMILLI
LAURO A. MENDOZA SALAZAR
JESUS MARIO SERNA VAZQUEZ
ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
HECTOR WILBERT I. VALDEZ R.
S.D.R.V.
FERNANDO JOSE HERRERA E.
THE JUGGLER
JOSUE WILFRIDO CRESPO R.
JOSE DE J. ZAMORA R. "METROID"
GUILLERMO LUCIANO ORTIZ
AARON DAVID WONG RDZ.
CAGE, FAX, SONIA, KANG, MILENA
REPTILE, TSUNG, KITANA, SUB-ZERO
ANICETO GONZALEZ BRISEÑO
SANTIAGO LEON
NATHANIEL ARGUETA
JOEL CERDA GONZALEZ
MEFFY O CAT
ALBERTO ALAMILLO L.
LUIS CRUZ UGALDE
MARIO IVAN CONTRERAS
ENRIQUE SOSA NUÑEZ "POYANG"
SIGFRIDO DE ALFA DOBLE
LUIS JAVIER MTZ. GONZALEZ
LINK IV
JUAN DANIEL RUVALCABA L.
ENRIQUE RUIZ
VICTOR HUGO RIVERA M.
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
RAUL IÑIGUEZ VILLA
JEMA
M. EZPEKTRO
CHRISTIAN OMAR
ALF
FERNANDO PEREZ G.
MEGA MAN X
JESUS M. GUZMAN ENRIQUEZ.
JOSE FRANCISCO CASAS HDZ.
JUAN M. JIMENEZ PALACIOS

CRISTIAN GARCIA MUÑOZ
CARLOS ARZATE QUINTANA
EL TATO
FOX II BLACK
LUIS A. BERMON
ADNEL ALEJANDRO LEON LORIA
TRUCHO
ABRAHAM STA. MARIA "EL PACHI"
GUILLERMO VIDAL R. "GUILE"
TSUNAMI
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
KIM II
SHOCK
IVAN DANIEL ESTRADA ROOX "JFK"
GUILLERMO LEGORRETA ANDRADE
T.O.S.
JULIO CESAR LOPEZ LEPARZA
ALEXIS RODRIGUEZ HERRERA
MARIO ALBERTO PEREZ G.
JAIME DELGADO
MARIO PEREZ
JUAN CARLOS MENDEZ G.
GABRIELA LARA VAZQUEZ
DAVIDA
EL PUMA
GERARDO FLORES CHAVEZ
MARIA ISABEL CUSTODIO HDZ.
JORGE H. DECANINI S.
MORTON
MIGUEL CORREA MOLINA
JULIO CESAR CARDONA MORENO
¿?
STAR OF THE GAME
BENITO FLORES GARZA
$X^1/_2$
UN LECTOR ANONIMO
HSS CORP. S.A.
LUIS ENRIQUE GOMEZ RAMIREZ
SALVADOR HDZ. OLIVARES
JOSE GENARO ALDANA QUIÑONEZ
CARLOS ARTURO CHICO LUIS
FLASH BACK
CARLOS ALBERTO RAMOS OCHOA
OSWALDO SANTOYA FRANCO

CONTESTAMOS A:

MIGUEL OLEA LOPEZ
ULISES JULIAN LEGASPI S.
LUIS ANTONIO VILLARREAL C.
SOLI
JOSE LUIS "DIDDY" Y
ALEJANDRO "HAWK"
ELIO MIRANDA GARCIA
FRANCISCO LOPEZ MONROY
CARLOS PAUL GARIBALDI ZUÑIGA
HERIBERTO JACQUES CAMARENA
PAULO C. VALLARREAL G.

ROBERTO PEREZ TORRES
JORGE MARTINEZ MARQUEZ BABIS
LORENZO ALEF RAMOS FOX
GENARO PEREZ LOPEZ
OMAR ANGUIANO
CESAR PADILLA RIVERA "BOA"
SERGIO RIVERA GONZALEZ
JOSE EUGENIO VILLARREAL G.
JUAN MANUEL MUÑOZ FIGUEROA
GERARDO FLORES CHAVEZ
ANTONIO PRAGA CARRILLO
FELISA BRAVO BRICAIRE
GERARDO BARROETA PEREZ
SKYRIDER
BUT & UATU
DANILO ALBERTO PINEDA MTZ.
MARIO IVAN CONTRERAS
ADRIAN M. AGREDA SILVER SWORD
JESUS A. MADRID CORDERO
MANUEL GUZMAN
JORGE TULTECA LEDEZMA
ANDRES G.VALVERDE MARRUFO
DEMETRI
HNOS. DOMINGUEZ GARCIA
FCO. JAVIER DOMINGUEZ GARCIA
WACKO
DAVID DE JESUS MEDELLIN
TSUNAMI
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
PEDRO GONZALO G. LOPEZ
QUIMERA?
JEMA
CHEWY
VENOM 0&0!
JOE
VICTOR HUGO RIVERA
ENRIQUE RAMON S. CAMPOS
GERARDO FLORES CHAVEZ
CARLOS ARTURO CHICO LUIS

COLABORARON

DANIEL COYOTE KAS
NOEL POWER MASTER KAS
ALBERTO RAMIREZ SIFUENTES
"VANILLA AS SPINAL KAS"
JOEL MARTINEZ FERNANDEZ
"JOE-KAS"
FERNANDO VILLANUEVA KAS
BERNARDO ANDRADE DE
VUELO 23 TEL: 558 85 25
MOISES CAMPOS NAVARRO
JOSE LUIS VALENZUELA MOLINA
JORGE HERNANDEZ
IVAN HERNANDEZ QUITERIO
RAMSES RIVERA SALAZAR
FELIPE MOTA GONZALEZ
SAMUEL DELGADO SANDOVAL SAMK I!
PROCORO LOPEZ GUERRERO Y
JULIO CESAR LOPEZ GUERRERO

SUSCRIBETE DE VOLADO



TAMAÑO REAL

Sólo suscribiéndote a Club Nintendo podrás hacer tuyas las monedas de colección de Street Fighter. ¡Suscríbete de volado! y recibirás mes a mes la información completa y actualizada de los videojuegos que más te interesan y, completamente gratis, estas monedas metálicas oficiales de Capcom, y que están mucho, pero mucho mejor que como se ven en la foto de hace 2 números.
EDICION LIMITADA

SUSCRIPCION POR 6 MESES:
6 MONEDAS
(Perdón pero no se pueden elegir los personajes)

SUSCRIPCION POR 12 MESES:
COLECCION COMPLETA
12 MONEDAS



CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

CLUB Nintendo

OS-N-TN-0395

SÍ Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista **CLUB NINTENDO** en su edición regular de:

☐ **12 ejemplares anuales por sólo N$144.00.** ☐ **6 ejemplares semestrales por sólo N$72.00.**

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ________

☐ Afiliación Nº CC-042614 BANAMEX

☐ Afiliación Nº CC-042614 CARNET

☐ Afiliación Nº 042614 BANCOMER

☐ Afiliación Nº AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS

☐ Afiliación Nº 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

Nº de tarjeta: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Fecha de vencimiento de su tarjeta

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

¡GRATIS!

La colección de 12 monedas de Street Fighter II al ordenar tu suscripción por un año. Pero si prefieres ordenar tu suscripción por 6 meses, entonces recibirás 6 monedas.

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

DOBLA AQUI

ENVIA TU CUPON DE SUSCRIPCION ¡HOY MISMO!

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el Cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Deposítalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

DK

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:
5-67-23-12
5-67-23-71
5-67-23-77

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VIAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!

D.F.: 5-61-72-33

LADA: 91-800-50-550

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

DOBLA AQUI

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA REGISTRO POSTAL D.F. 2419

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.





En el número anterior empezamos con esta nueva sección sobre buenos finales y este mes presentamos Super Steer Fighter II. El final y los cinemas displays varían, según el peleador con el que hayas terminado el juego, pero todos son en general muy buenos.



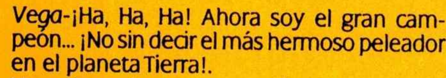
RYU

Cuando la ceremonia de premiación empieza, se puede escuchar el rumor de la multitud: ¿Dónde está el campeón? ¿Dónde esta Ryu? ¿Dónde está Ryu para que sus admiradoras aclamen su nombre?



Siempre buscando el siguiente reto, la ceremonia no significa nada para él. La pelea lo es todo.

VEGA



Vega-¡Ha, Ha, Ha! Ahora soy el gran campeón... ¡No sin decir el más hermoso peleador en el planeta Tierra!.

Vega de vuelta en su mansión, continuó alabándose por su victoria y belleza. Tal vez es el más grande narcisista del mundo.



V- ¡¡Quién sigue?!



GUILE



Guile-Hey Bison, ¿Te acuerdas de mi? ¿ Nos recuerdas a Charlie y a mi?

Bison-Recuerdo Guile. No eres el enano que eras entonces. Vamos... ¡Acaba con esto!

Jane-¡Cariño detente!

G- ¡¿Jane?!

JANE-Por favor querido, déjalo ir. Destruir a Bison no traera de vuelta a Charlie. Por favor ven a casa. Empecemos de nuevo.



G-¡Pero te abandoné!

Amy-¡Por favor Papi! Mami y yo todavía te queremos.

G- ¿Amy? ¿Es mi pequeña Amy?

J-¿Quieres un poco de café, querido? ¿Cariño, qué pasa?

G-Hum...Oh. Nada corazoncito. Siento como si acabara de despertar de una larga pesadilla. Te amo Jane.





HONDA

Ahora mis estudiantes verán las recompensas que se pueden cosechar, si la mente y el cuerpo están en perfecta armonía. ¿Piensas que voy a relajar mi disciplina sólo porque he ganado? ¡No! ¡Seguiré entrenando muy duro y seguiré cocinando!



Mientras Honda come y platica con sus discípulos, todo está en armonía concentrada sólo en comida y amistad.

BALROG

Balrog-¡¡Lo conseguí!! ¡¡¡Soy el peleador más fuerte del mundo!!!.

Creyendo en su habilidad y fuerza, Balrog finalmente hizo su sueño realidad: Ser el número uno.



B- ¡¡¡Sólo en América Nene!!! Ahora esto es vida... ¿Tú sabes lo que digo?.

FEI LONG



Director- ¡Eres grande! ¡Nunca había visto Combos como esos! ¡Quisiera tener ese fiero combo mareador en película! ¡Puedo hacer de ti una estrella!

Fei Long- ¡No gracias! ¡Nunca podrá haber otra leyenda como el grande y su hijo!

Honraré su memoria entrenando más duro para la pelea real, para que algún día pueda pasar mis conocimientos.



Hay millones de estudiantes de artes marciales por todo el mundo. La memoria del más grande maestro que el mundo haya conocido, vive en los estudiantes que entrenan alrededor de su monumento día y noche... Tal vez Fei Long esta con ellos.

CHUN LI



Chun Li- Padre tu muerte está vengada. Ahora que he destruído a Bison, su imperio seguramente colapsará. Finalmente podrás descansar en paz...

Voz-¿Qué vas a hacer ahora que eres una campeona?

C.L.- Regresaré a una vida normal. Continuaré siendo una detective.

1- ¡Hey! ¡Esta chica es demasiado buena para un tipo como tú!

2- ¡Ella pertenece a un macho como yo!.

C. L.- ¡Yo no pertenezco a nadie!

1- ¡Usted es la nueva campeona Chun Li! ¡Olvide el autógrafo! tengo una patada que siempre recordaré. Vámonos.



*C. L.-*Creo que tuvo que aprender por las malas.

*2-*S...Sí, Vámonos...

DHALSIM



Finalmente puedo ir a casa con mi familia. He estado fuera por mucho tiempo.



3 años después...

-Papá, ¿Qué es esa foto?

-Es tu papá en su antigua vida.

SAGAT



Sagat-El título de "El más fuerte del mundo". No es la primera vez que lo he tenido.

La última vez lo perdí con un simple chico pero nunca jamás...

Muy adentro Sagat sabe que Ryu es más que sólo un chico suertudo.



La gran cicatriz en su pecho le recuerda cada día cuanto poder explosivo posee Ryu.

S-¡No! No volveré a sobre estimarte Ryu. ¡¡¡La próxima vez que nos veamos, uno de nosotros no sobrevivirá!!!

BLANKA



B-¿Jimmy...? ¿Eres tú mi hijo que se perdió hace mucho tiempo?

J-¿Quién eres? ¿Porqué tendría que ser tu hijo? Mi nombre es Blanka

*B-*Mi hijo se perdió cuando un avión chocó en Brasil cuando él sólo era un pequeño. Espera, esa tobillera... ¡te la di en tu cumpleaños!



J-¡Mami!

B-¡Jimmy!

BISON



*Bison-*Ahora nadie podrá interferir con mis planes. Ni siquiera el "ancient one" fue suficientemente fuerte para retarme. ¡¡El mundo es mío!!



Bajo el mandato de Bison, el mundo fue envuelto en la obscuridad de la maldad de un hombre. M. Bison, el Rey del caos...

¿¿¿Habrá alguien que pueda vencer a este malvado saco de escoria???

CAMMY

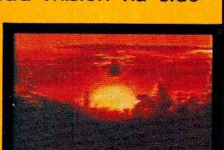




Cammy- ¡Háblame de mi pasado, Bison?
Bison-¿Cómo pudiste olvidarme, Cammy? No recuerdas que yo...
C-¡Todo lo que recuerdo es que me acomodaste! ¡Pero sólo tuvo éxito la cicatrización de mi cara! ¿Cómo pudiste hacerme esto?



B-¡Sentía algo muy especial por ti! ¡No traté de destruirte! ¡Tuviste un desafortunado accidente y perdiste la memoria! ¿no recuerdas? ¡nos amábamos!



C-¡No! ¡Esto no puede ser posible! ¡No me pude enamorar de un hombre como tú?
Soldados- Nuestra misión ha sido cumplida. Vámonos a casa.
C-Tiene razón.
¡Ahora Bison podrá ser castigado con la pesadilla de su derrota!
C-¡Vámonos a casa chicos!



ZANGIEF





Gorbachov-Camarada Zangief, ha hecho sentir a su país orgulloso y demostró que nuestro espíritu puede superar todos los obstáculos. Ahora es tiempo de celebrar en nuestra forma apropiada.



Zangief-Señor expresidente, baila muy bien.
G-Bien, usted sabe, ¡esto me mantiene en forma! ¡Vamos! ¡Todo mundo a bailar!

DEE JAY



Dee Jay- ¡Lo tengo! ¡Eso es! ¡Tengo los 2 ritmos en uno que había estado buscando! Chécalo: ¡Noqueado...esta besando el suelo!, ¡Golpeado ese Punk-Bison es un bufón!.



Con un destello de extravagante acción y cantos. Dee Jay se dispone a crear un nuevo tipo de música. ¡Esta nueva canción "Está golpeando, Dee Jay es grandiosa"! Donde quiera que él toca, se llena el estadio.



T. HAWK



T.Hawk- ¡Tú corriste a mi gente de su tierra! ¿Porqué?
Bison- Por que puedo tomar lo que quiera... ¡Ni siquiera tú puedes hacer algo por eso!
T.H.- ¡Te equivocas Bison! Sé como tratar a la basura como tú.

T.H.- Aquí está mi tierra. ¡Aquí es donde pertenezco!
Bajo sus ojos aparece el desolado paisaje. Ningún signo de vida puede ser visto. Pero él siente su sangre hirviendo profundamente dentro de su corazón.
T.H.- Reconstruiré este lugar a cualquier precio. ¡Nadie podrá dañar mi tierra ni a mi gente otra vez! ¡Lo juro por el honor y la sangre de mi Tribu!



K E N

Eliza- ¡Ken!

Ken-Oh, Eliza, ¿Qué estas haciendo aquí?
E- Vine hasta aquí para buscarte. Ahora podemos estar juntos otra vez.



Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DIRT TRAX FX2

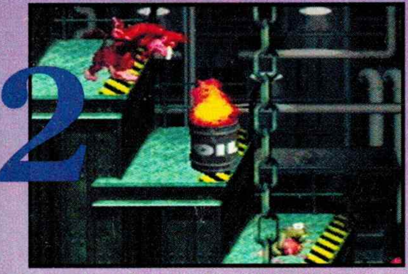
1



¡Vaya!, después de algunos meses al fin aparece un juego capaz de quitarle el primer sitio a DKC; Dirt Trax FX es uno de los mejores juegos con gráficos poligonales que hemos estado viendo últimamente, pues tiene bastante acción y muy buen control, vale la pena que lo conozcas.

DONKEY KONG COUNTRY

2



Parecía que este juego nunca pensaba dejar el primer sitio pero a casi medio año de su lanzamiento a bajado sólo una posición. Al fin en este número se ha resuelto el problema de los warps pero ¿Cuántos secretos más encierra este juego?

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

3



Rápidamente este juego se ha colocado a los primeros tres lugares de popularidad pero vemos myu difícil que permanezca mucho tiempo por la gran competencia que hay, pero eso no quiere decir que sea malo, es más te recomendamos que le eches el ojo.

4.- MEGA MAN X2
5.- FATAL FURY SPECIAL
6.- KIRBY'S AVALANCHE
7.- CLAY FIGHTER 2
8.- TETRIS & DR. MARIO
9.- THE LION KING
10.- EARTH WORM JIM

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND 2

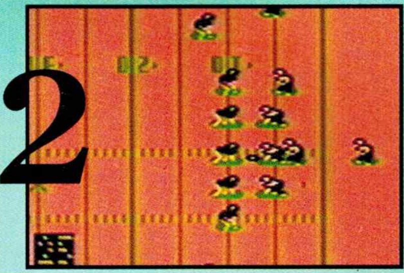
1



Aquí tenemos aún en primer lugar a este juego; Definitivamente te recomendamos hecharle un ojo pues es uno de los mejores juegos de aventuras que se han realizado para el GB.

NFL QUARTER BACK 95'

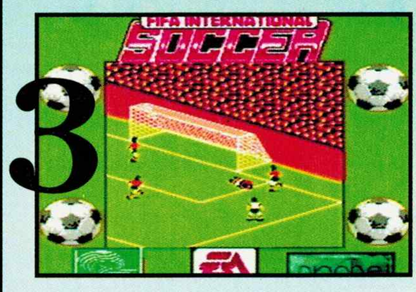
2



La adaptación de este muy buen juego de SNES a GB rápidamente escala posiciones adueñándose del segundo sitio este mes. Al igual que la versión de SNES este juego se convierte en uno de los mejores juegos de Foot Ball americano para este sistema.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

3



Al parecer este es un mes deportivo para los propietarios de Game Boy pues dos juegos de deportes se encuentran entre los 3 primeros; Ahora los aficionados a los juegos de Fut Bol tendrán la responsabilidad de tener un buen juego de este deporte en el GB con equipos de talla mundial.

4.- NBA JAM
5.- MORTAL KOMBAT II
6.- ANIMANIACS
7.- MARIO'S PICROSS
8.- CONTRA THE ALIEN WARS
9.- WWF RAW
10.- WARIO'S BLAST

NES

KIRBY'S ADVENTURE

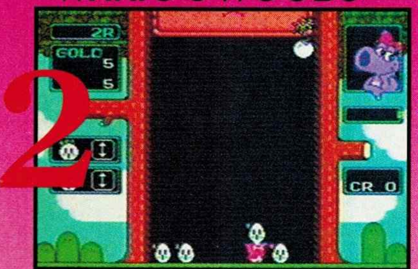
1



No sabemos si sea por la salida de tantos títulos donde Kirby es el protagonista, pero Kirby's Adventure de Nes retoma un lugar que por mucho tiempo fue suyo; Este es uno de los mejores juegos de Nes que se hicieron y que sería una lástima no conocer.

WARIO'S WOODS

2



¿Alguien apunto las placas?, todo parecía indicar que este juego estaría cómodamente instalado en el primer lugar de popularidad por otro mes, pero Mario ha vuelto una vez más a los Tops;Vaya que si hay movimientos inesperados en esta lista.

MEGA MAN 6

3



Otro juego que ha regresado a las listas de popularidad es MM6; ahora ya es super oficial que los juegos de MM ya no aparecerán más en el NES, este y todos los juegos anteriores se han vuelto piezas de colección para los aficionados a este personaje.

4.- MIGHTY FINAL FIGHT
5.- SUPER MARIO BROS. 3
6.- BATMAN RETURN OF THE JOCKER
7.- THE LEGEND OF ZELDA
8.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
9.- JURASSIC PARK
10.- CASTLEVANIA III
11.- SUPER BASES LOADED 3

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO - NINTENDO
2.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT
3.- MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
4.- THE LION KING
SUPER NINTENDO - VIRGIN
5.- SUPER METROID
SUPER NINTENDO - NINTENDO
6.- EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO - PLAYMATES
7.- SUPER PUNCH OUT!!
SUPER NINTENDO - NINTENDO
8.- MEGA MAN X2
SUPER NINTENDO - CAPCOM
9.- NHL HOCKEY
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS
10.- NBA LIVE 95
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS

LOS GRANDES DE JAPON

1.- FRONT MISSION
SUPER FAMICON - SQUARE SOFT
2.- SUPER DONKEY KONG (DKC)
SUPER FAMICOM - NINTENDO
3.- DERBY STALLION III
SUPER FAMICOM - ASCII
4.- SUPER PUYO PUYO
SUPER FAMICOM - BANPUESTO
5.- ROMANCE OF THREE KINGDOMS
SUPER FAMICOM - KOEI
6.- ROCK MAN X2 (MEGA MAN X2)
SUPER FAMICOM - CAPCOM
7.- WONDER PROJECT J
SUPER FAMICOM - ENIX
8.- POWER FUL PRO BASEBALL 2
SUPER FAMICOM - KONAMI
9.- DRIFT KING
SUPER FAMICOM - BPS
10.- PERFECT ELEVEN SOCCER
SUPER FAMICOM - KONAMI

el control de las Celebridades


De izquierda a derecha: Israel Salazar, Luis Carlos Herrera, Saskia De Winter, Juan Carlos Cornejo y Juan Solís.

Ultimamente los videojugadores nos hemos familiarizado con conceptos y nombres que antes sólo eran dominados por los profesionales en diseño por computadora, productores de cine y de televisión. Nos referimos a Silicon Graphics y Alias. Aunque en nuestra revista ya hemos hablado de este equipo y de las maravillas que con él se logran, decidimos acudir directamente con los expertos en su manejo para que nos platiquen, en nuestro lenguaje de cuates, un poco más sobre todo esto.
Qualli es el centro de post-producción más importante de nuestro país. Cuentan con el equipo más avanzado y desde 1986 han realizado anuncios para TV y cine, entradas y salidas de programas con su Silicon Graphics y el software Alias, esto los hace el equipo más experimentado de México en su manejo. Por esta razón nos pusimos en contacto con nuestro amigo el Ingeniero Luis Carlos Herrera, Gerente de Computación Gráfica de Qualli para que nos diera una entrevista y no sólo nos la concedió, sino que puso a todo su equipo formado por Saskia de Winter, Juan Carlos Cornejo, Israel Salazar y Juan Solis para responder a nuestras preguntas... así es que ahora sí que tenemos un control con puras Celebridades.

CLUB NINTENDO: Sabemos que Silicon Graphics es la computadora pero ¿qué es exactamente el Alias?
QUALLI: Alias es un software, es decir un programa, de origen canadiense que tiene ya más de diez años en el mercado y se utiliza para hacer animaciones en tres dimensiones o 3D. Realmente se hizo popular entre la gente que no se dedica a la animación a través de Jurassic Park; también se utilizó para hacer películas como Terminator 2, el Abismo o La máscara.

C.N.: ¿Cómo se hace una animación en el Alias?
Q.: Una animación consta de varias partes: Lo primero que se tiene que hacer es partir de un Story Board, es decir un guión en donde se especifica la idea que se tiene y cómo se quiere la animación. Cada uno de los elementos o actores de la animación se modela por medio de curvas que forman una especie de red o de alambre, dentro de la computadora, que en inglés se le conoce como wire frame. Todos los objetos se crean en una pantalla que tiene cuatro vistas: Frontal, superior, derecha y una en perspectiva. Esto es para no perder un solo detalle de lo que se está creando. Es muy importante decir que cada objeto "vive" en este mundo 3D. No es simulación con sombras, cada objeto tiene realmente tres dimensiones.

C.N.: ¿A qué se refieren cuando dicen que no es una simulación?
Q.: Esto significa que no son dibu-





Una de las pantallas de Alias para definir la textura que se le da al objeto una vez que esta en Wire Frame.

vez se puede deformar. Para lograr esto, se tiene una serie de puntos de control para manipular los objetos. Pero cuidado, no debes tener demasiados puntos de control o "C.V's" (Control Vertices), porque entre más C.V's se tengan, más "pesado" es el modelo y entonces la computadora se tarda más en procesar. Por lo tanto, un verdadero profesional en esta área debe trabajar con el mínimo de C.V's para lograr que la computadora trabaje a buena velocidad. Durante el modelado, el animador necesita ver de vez en cuando cómo está quedando lo que está haciendo, para esto existe un cálculo rápido o quick render que hace la computadora, aunque, claro, no se ve exactamente igual que el resultado final que ya lleva todos los reflejos y texturas.

C.N.: ¡Qué interesante! ¿y cuál es el segundo paso?

Q.: El segundo paso es darle textura a las formas ya creadas. Alias viene con una biblioteca muy amplia de texturas, por ejemplo maderas, piedras, pieles de animales o metales; existen texturas brillantes, mates; Alias cuenta con 16 millones de colores de dónde escoger. Pero esto no quiere decir que nos tengamos que limitar a utilizar esta biblioteca. También podemos crear texturas totalmente nuevas. Se pueden modificar las texturas de muchas maneras por ejemplo, qué tanto refleja un objeto, su transparencia, si la textura se va desvaneciendo, si es clara, porosa, incandescente, etc. Los metales son muy especiales porque tienen muchos reflejos, una canica de metal real refleja todo lo que está a su alrededor, si está en una superficie que también refleja, se reflejará ella misma. Existe una manera de llevar esta realidad dentro de nuestra computadora Silicon Graphics gracias al Alias, esto se logra con un proceso llamado Ray Tracing que es muy tardado pero que da un resultado muy real.

Para hacer una animación contamos con las herramientas básicas que se le pueden pedir al Alias, que son: translación, rotación y escala. Aparte de esto, todo depende de la persona que esté haciendo la animación, esta persona se convierte en una especie de director de cine y es como si tuviera un set de filmación dentro de la computadora.

C.N.: ¿Un set de filmación? Pero si un set de filmación cuenta con una o dos cámaras, iluminación, etc.

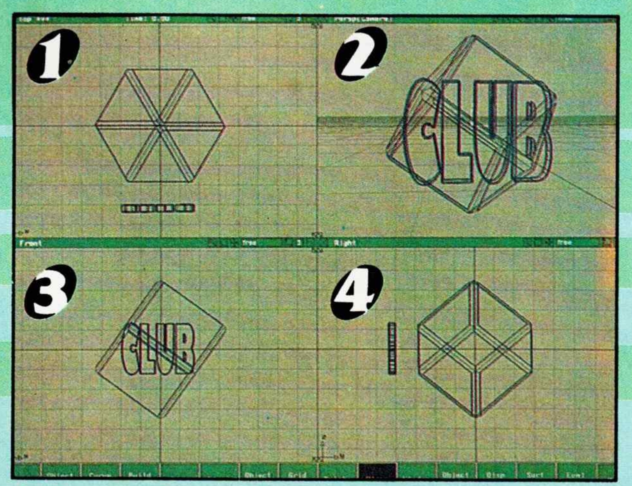
Q.: ¡Exactamente! aquí es lo mismo, la cámara se puede colocar donde se desea, se pueden manejar distintos lentes, normales, especiales, con filtros; se cuenta con 5 tipos diferentes de luces, podemos hacer todos los movimientos de cámara de la vida real pero además podemos crear fenómenos naturales, nubes, niebla, nieve, lluvia, granizo...¡las posibilidades son infinitas! pue-

jos con sombras y brillos. En el Alias el objeto diseñado virtualmente existe, por lo cual se le puede ver desde cualquier punto de vista, se le puede iluminar y hacer que proyecte sombra real dependiendo del ángulo de dónde proviene la luz; incluso se puede lograr que tenga reflejos reales. No es un dibujo, es un modelo que está en la computadora y por lo tanto una vez diseñado podemos verlo desde donde queramos con el tipo de iluminación que se desee.

C.N.: ¿Qué tan fácil o difícil es modelar un objeto y animarlo?

Q.: Esto depende de qué tan complejo es el objeto que se desea crear y del tipo de animación que se quiere. Por ejemplo crear un cubo no es tan complicado como crear a un personaje como Donkey Kong. Para la animación es lo mismo: si sólo vamos a hacer rotar al cubo es relativamente fácil, pero es mucho más complicado si queremos un movimiento más elaborado.

Al realizar una animación existen varias herramientas para poder modelar. Se empieza con elementos muy primitivos y van aumentando. Existe toda una serie de curvas que al juntarse pueden formar una superficie (a esta superficie se le llama skin) y ésta a su



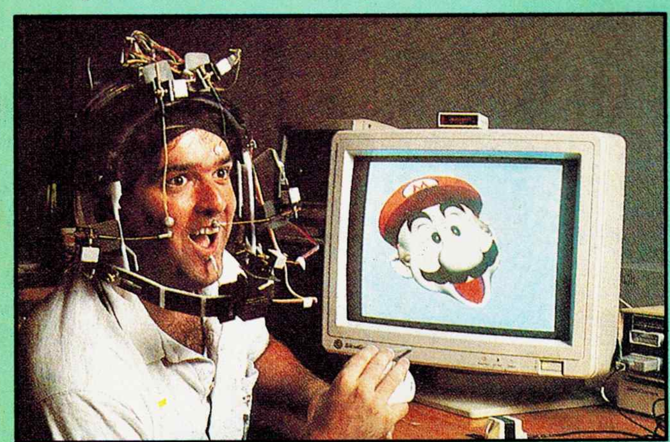
1.-Un cubo visto desde un vertice. Ahí se aprecian las letras desde arriba. 2.-El diseño visto en perspectiva. 3.- El diseño visto de frente. 4.-El diseño visto de lado. Se aprecia la letra "B" vista de canto.

des hacer que dos elementos reboten según su peso y masa. El límite es el grado de imaginación de cada animador.

C.N.: ¿Qué es lo más difícil de crear?

Q.: Todos los objetos naturales. Mientras más tengan que parecerse a la realidad, más tardado es el diseño. Un ejemplo de esto es el movimiento de una persona mezclado con los diferentes ambientes en los que se mueve: si quieres hacer que se vea a una persona corriendo, tienes que tener mucho cuidado de no hacerlo mal porque sino puedes caer en lo robotizado o exagerar los movimientos.

C.N.: ¿Y cómo logran hacer que se vea natural?

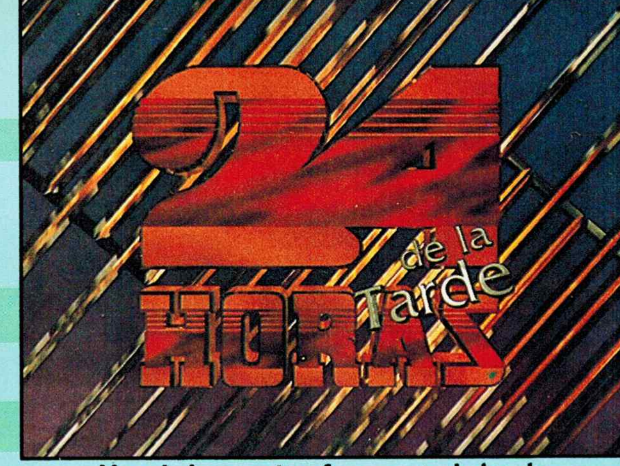


Un actor muestra como se reproduce su expresión mediante los sensores que tiene colocados. (Foto tomada de nuestro archivo)

Q.: Hay muchas maneras de lograrlo, lo que hacen algunas empresas de animación es conectar sensores en una persona de la vida real para que se repitan sus movimientos dentro de la computadora (como en la foto que publicamos en nuestra revista año 2 # 4 y que volvemos a publicar aquí por si te la perdiste).

C.N.: Hace un momento mencionaban Ray Tracing, nos pueden decir un poco más acerca de esto?

Q.: Ray Tracing es el procedimiento que ejecuta la computadora para calcular refracciones y reflexiones. Si por ejemplo se presentan dos esferas de metal una frente a otra, ellas deben reflejarse entre ellas y al medio ambiente que las rodea, este reflejo puede ser infinito como cuando ponemos un espejo frente a otro (entre más reflejos haya, más tarda en procesarse la información. Aquí depende del animador el tomar la decisión de cuántas veces debe reflejarse para verse natural.



Uno de los muchos famosos trabajos de Qualli con el Alias.

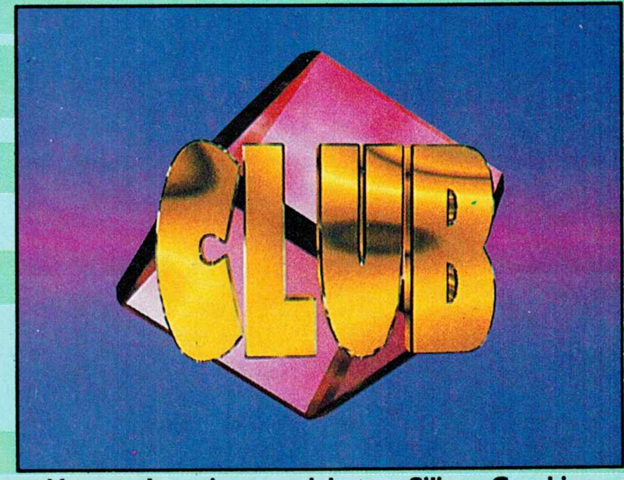
C.N.: ¿Qué es el render y el rendering?

Q.: Son lo mismo, preferimos el término render y se refiere al cálculo que tiene que hacer la computadora para transformar las tres dimensiones que hay dentro de ella a las dos dimensiones de la pantalla de televisión que es lo que finalmente vas a ver aunque parezca que lo que ves está en tres dimensiones. Esto puede llegar a parecer un poco complicado, pero en realidad es muy simple, es como cuando le sacas una foto a tus amigos, ellos están en tres dimensiones, ¿no?; pero cuando ves la fotografía está en dos dimensiones aunque la veas en tres. El resultado del render es lo que tú ves en la pantalla, pero la computadora tiene que hacer muchos cálculos para que se vea real.

C.N.: Sabemos que hay muchos lectores que se interesan por conocer un poco más a fondo este tema, para ellos ¿nos podrían decir qué necesita una computadora para soportar un programa como Alias?

Q.: Bueno pues un ejemplo de lo que necesitaría tener una computadora para poder cargar el programa Alias sería, para empezar un equipo Silicon Graphics, existe una máquina llamada Indigo que puede llegar a ser recomendable, esta máquina tiene 100 mhz. 1.2 gigas de disco duro, 1 CD-ROM, 64 megas de RAM esto con un monitor de 1280 x 1024 con tarjeta de ELAN. Los procesadores más populares son los Risc 4400.

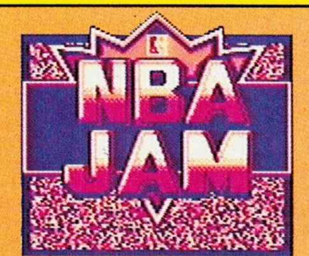
Mientras duró esta entrevista nos hicieron el logo de Club Nintendo. Quedamos en regresar pronto con ellos para aclarar dudas cuando surjan; agradecemos el valioso tiempo que emplearon para que tú y nosotros conociéramos más acerca de este interesante tema.



Nuestro Logo hace su debut en Silicon Graphics.

INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



De el Agente # 161

POWER UP FIRE

Este código te permitirá estar "on fire" sin necesidad de anotar tres canastas consecutivas; para esto comienza a jugar ya sea con password o con un juego sencillo: después de escoger a tu equipo, espera a que aparezca la pantalla de "Tonight's Match Up", presiona y mantén izquierda en el control apretando además cualquier botón 7 veces; si lo haces correctamente después de la pantalla de "Tonight's..." aparecerá una que indicará que el truco funcionó.



Al oír los sonidos presiona y mantén izquierda y presiona 7 veces cualquier otro botón.

POWER UP
FIRE

Si lo haces bien aparecerá la pantalla que te indicará que el truco funcionó.
A continuación te daremos otras claves que realizarás con la misma base que la anterior:

POWER UP DUNKS

Esto te permitirá retacar la pelota desde fuera del área de 3 pts. En la pantalla de "Tonight's Match Up" presiona el botón B 10 veces y después presiona y mantén abajo y el botón A.

POWER UP INTERCEPTIONS

Este código te dará mayor oportunidad de robar la pelota a un contrario. En la pantalla de "Tonight's Match Up" presiona y mantén derecha en el control y presiona cualquier botón 15 veces, continúa presionando derecha hasta que el juego comience.

POWER UP DEFENSE

Este código hace que tu personaje tenga mejor defensa. En la pantalla de "Tonight's Match Up" presiona cualquier botón 5 veces y mantienes presionado arriba en el control. hasta que el partido empiece.

SHOT PERCENTAGE DISPLAY

Este código te permitirá ver el porcentaje de posibilidades que tienes para anotar una canasta cada que tiras.
En la pantalla de "Tonight's Match Up" presiona cualquier botón 3 veces y entonces presiona y mantén arriba en tu control junto con el botón B hasta que el juego empiece.

PERSONAJES SECRETOS

Estos códigos te permitirán jugar como cualquiera de los 6 personajes secretos:

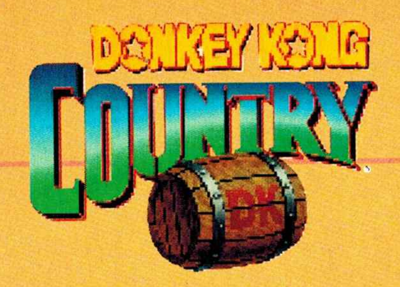
KABUKI: En la pantalla donde pones tus iniciales, pon FR y después posiciona el cursor sobre la letra E: presiona entonces izquierda, B al mismo tiempo para que así entren las iniciales FRD y poder jugar como Kabuki.

P-FUNK: En la pantalla donde pones tus iniciales pon las letras FN y después posiciona el cursor sobre la letra L, ahora presiona izquierda, B al mismo tiempo para poner las iniciales FNK y poder jugar como P-FUNK



BILL CLINTON: En la pantalla donde pones tus iniciales pon las letras US y pon el cursor en la letra B, ahora presiona izquierda y B al mismo tiempo para poner las iniciales USA y poder jugar como Bill Clinton.

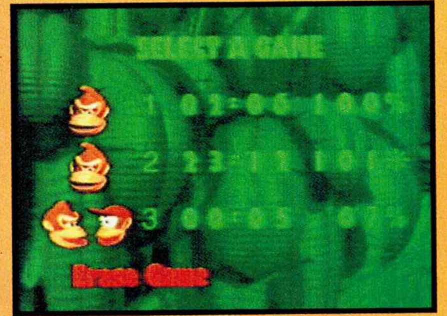




■ **DEL AGENTE #284**

Sound Test

En esta pantalla coloca el cursor en la opción "Erase Game" y presiona el siguiente código en el control 1:



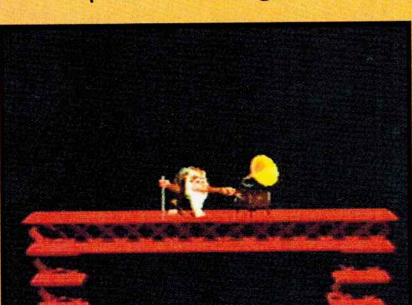
↓,A,R,B,Y,↓, A,Y

Si lo ejecutas bien escucharás un sonido que te indicará que ya entró la clave. Ahora sólo presiona el botón **SELECT** para cambiar de música.



Bonus

Normalmente tienes que acumular tres figuras doradas de un mismo personaje para llegar a un bonus, pero si quieres llegar a una escena donde puedes practicar cualquiera de las escenas de bonus presiona la siguiente clave en el control 1 cuando está la presentación del juego:



↓,Y,↓,↓,Y

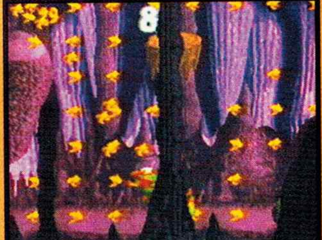
En cuanto entre la clave apareces en esta escena y si quieres regresar al juego normal hay que resetear el juego.











50 Vidas

En esta pantalla coloca el cursor en la opción de "ERASE GAME" y presiona la siguiente clave en el control 1:

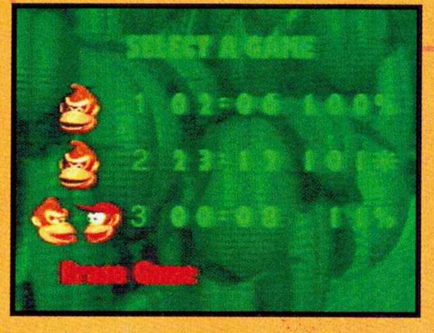


B,A,R,R,A,L

Si ejecutas correctamente la clave un sonido te lo indicará y comenzarás con **50 vidas**.

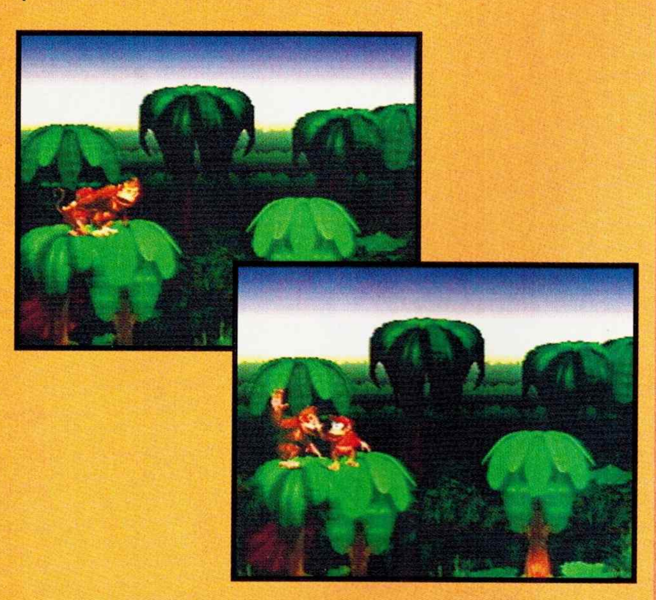


En esta pantalla coloca el cursor en la opción de "ERASE GAME" y presiona la siguiente clave:



B,A,↓,B,↑, ↓,↓,Y

Si ejecutaste correctamente la clave se escuchará un sonido (Ahora presiona B para que no borres tu archivo) comienza tu juego y ya podrás dar y quitar el mando a tu compañero presionando **A o SELECT.**



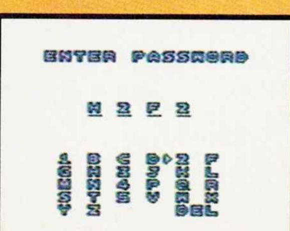


DEL AGENTE #690

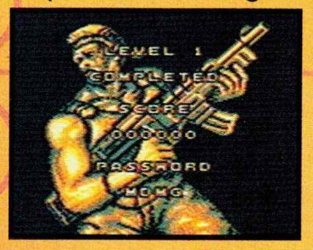
Level Skip

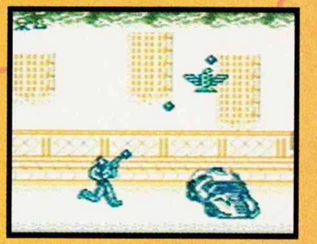
Con este password podrás saltarte de nivel sin ningún esfuerzo.

Antes de empezar ve a la pantalla de password y pon **H2F2**, cuando acabes de ponerlo saldrás a la pantalla del título.



Empieza a jugar y cuando pongas Start empezarás en el siguiente nivel.







DEL AGENTE #646

Codigos Secretos

El juego de Zero tiene varios códigos buenos que te servirán para poder pasar escenas que te esten causando muchos problemas, para poder introducir estos códigos primero deberás empezar un juego nuevo y poner pausa para que en esa pantalla introduzcas alguno de estos códigos, si lo haces bien oirás un sonido y si lo deseas podrás combinar estos códigos.



Para obtener Shurikens ilimitados realiza esta secuencia **↓,A,B,**





Para vidas ilimitadas presiona estos botones **B,A,B,B,Y**

Si lo que quieres es ser invencible el código es **B,↑,B,B,A**



ESTE MES

THE SPORTING NEWS BASEBALL (SNES)

Este nuevo juego de Base Ball permitirá a los fanáticos de este deporte poder jugar, con la ventaja de que este título tiene bastantes opciones: para empezar te diremos que podrás jugar con todos los jugadores profesionales de los E.U., divididos en sus correspondientes 28 equipos, otras opciones son: baterías para salvar tus logros, diferentes estadios; de 1 a 4 jugadores simultáneos y posibilidad de jugar temporada de 162 juegos (sin opción de huelga).







Hudson Soft

PREHISTORIK MAN (SNES)

Este nuevo juego de acción/aventura seguramente será del agrado de los videojugadores fanáticos de este género; aquí tú controlas a un cavernícola quien ha salido por algo para comer... tal vez uno o dos T/Rex sean suficientes para la tarde pues este sujeto si que tiene apetito. Los gráficos de este juego son muy buenos, así como la movilidad y el factor de diversión; aquí hay una buena cantidad de cosas por descubrir y misiones que completar y enemigos que derrotar, en conclusión un juego divertido.





Titus

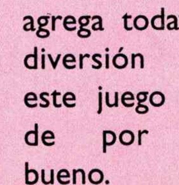
DIRT TRAX FX (SNES)

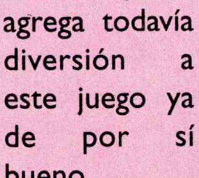


Uno de los juegos de más acción que se han programado con el Chip SFX está a punto de llegar a tu SNES; Dirt Trax te ofrece diferentes opciones como la de competir en varios circuitos todos ellos muy accidentados en modo de torneo, o simplemente retar a otro motociclista para ver quién es el más hábil; esto lo podras hacer entre uno o dos jugadores simultáneamente, lo que le agrega todavía diversión a este juego ya de por sí bueno.









Electro Brain





LLEGALE A:

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE (SNES)

Algo raro está sucediendo en el mundo; de repente muchos superhéroes han comenzado a luchar entre si, Qué es lo que los ha llevado a hacer esto?, quién sabe, la respuesta solo la obtendrás jugando este nuevo título de Sunsoft en donde encontrarás superhéroes conocidos como: Batman, WonderWoman o Flash además de uno que otro enemigo por ahí colado; cada personaje, como es muy común en esta clase de juegos, tiene diferentes poderes especiales que les ayudarán en su camino al triunfo.





Sunsoft

FATAL FURY SPECIAL (SNES)

Creías que la primera vez había sido difícil?, pues espérate a ver esto: 4 nuevos peleadores han aparecido y los viejos peleadores tiene nuevos movimientos, ahora sí que los hermanos Bogard tienen problemas. Fatal Fury Special es la adaptación del juego de arcadia del mismo nombre, ahora tienes 16 peleadores a escoger, cada uno con un arsenal de movimientos especiales que tendrás que dominar; un juego en general bastante bueno.



Playmates

EARTH BOUND (SNES)

Estraterrestres han comenzado a invadir la tierra!, a todos los han tomado por sorpresa, menos a un niño que junto con sus amigos ha decidido luchar contra ellos con armas tan poderosas como extrañas como bats o pistolas de rayos laser y con poderes de percepción Extrasensorial. Todo esto tal vez suene raro pero es parte de la historia del nuevo juego R.P.G. de Nintendo Esrth Bound; este título como todo buen R.P.G., tiene una infinita cantidad de misterios qie resolver y los enemigos mas raros que te puedas imaginar, todo un reto para los R.P.Gistas.



Nintendo

SPEEDY GONZALES Los gatos bandidos (SNES)

Esto seguramente suena como una misión para Speedy Gonzales; mientras sus amigos se encontraban festejando, un grupo de gatos apareció y se los llevó a todos dejándolos encerrados en diversas partes, así que Speedy, el ratón mas veloz de México, tiene que rescatarlos antes de que se conviertan en la comida de los Gatos Bandidos. Este juego de Sunsoft es parecido en temática al Death Valley Rally pero con mejores Death Valley Rally pero con mejores gráficos, movilidad y música, además de ser mucho más divertido.





Sunsoft



Nos vemos en nuestro siguiente número de Club Nintendo donde les traeremos muchísima información de juegos nuevos por ejemplo:

MEGA MAN 7

Wily se ha escapado de la cárcel y 8 nuevos robots han comenzando a atacar las ciudades, es hora de ponerle un hasta aquí a esta amenaza en este nuevo título del robot justiciero de Capcom.

WARLOCK

Una mística aventura en compañía de un poderoso hechicero que debe buscar 6 piedras mágicas que han sido robadas y que pueden causar un gran holocausto si no son recuperadas.

PREHISTORIK MAN

Olvídate de rescatar princesas o salvar al mundo, ahora lucha por un poco de satisfacción personal buscando algo que comer junto a este cavernícola bastante peculiar.

TRUE LIES

Este juego basado en la trama de la película te ofrecerá bastantes horas de acción, en nuestro próximo número un análisis a fondo de las versiones de SNES y GB.

También tendremos varias sorpresas, como una entrevista con Tim Stamper, la mente creativa detrás de los grandes éxitos Donkey Kong Country y Killer Instinct; además un reporte especial de ¿Qué hay dentro de... los manuales? y mucha información en nuestras secciones base como S.O.S., Mariados y Análisis de juegos.

ESTEBAN ARCE



JORGE VAN RANKIN

EN VIVO

Lunes a viernes 7:30 hrs.

ESTAMOS ARMANDO UN ESCANDALO DEL DEMONIO.



CON TODA LA BANDA.

Producto no tóxico.



BUSCA TU MECANICA EN LA PRENSA Y LOS DIFERENTES CENTROS DE CANJE















Looney Tunes personajes, nombres y toda indicia relacionada son marcas registradas y © 1995 de Warner Bros. Derechos reservados. Cuida tu alimentación. Promoción valida hasta agotar existencias.